



Mat Hoffman's Pro BMX

GIANTS CD#2 GRATIS!

3xCD

PEŁNA WERSJA, DEMA
+ 6 MINIGIER!

7.90 zł
(W TYM 7% VAT)

GRY ▶ GŁÓWNA STRONA ▶ INTERNET ▶ SPRZĘT

NR 6/2003

W CENTRUM UWAGI:

str.30 **Devastation**

str.24 **Raven Shield**

str.26 **Indiana Jones**

The Emperor's Tomb

PRZED PREMIERĄ:

str.9 **Jedi Academy**

str.8 **World of Warcraft**

nr indeksu
351555



13 maja '03

KONKURSY

WYGRAJ NAGRODY ZA
PONAD 7.000 ZŁ!



Helikopter w Ogniu



Celtic Kings



Morrowind: Tribunal



Freelancer

MISTRZOWIE KODU

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się
w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

colin mcrae rally 3™



Premiera
Czerwiec 2003

Wersja PC*
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Poznaj kulisy supertajnych operacji w nowej części realistycznej gry taktycznej.

IGI-2™ COVERT STRIKE™



Już
w sprzedaży!

Wersja PC
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem,
zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

WORLD WAR II PRISONER OF WAR™



Już
w sprzedaży!

Wersja PC*
Wersja językowa polska, kinowa
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

PREZENTUJĄ!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

TCA RACE DRIVER™

Już
w sprzedaży!

Wersja PC*
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

PATRONAT MEDIALNY

wp.pl
gry.wp.pl

CD-ACTION

GT
MAGAZYN TUNINGU

Logitech

KOMFORT I PRECYZJA
Polecamy serie myszy MX.

To był nasz bardzo nieprzyjemny jubileusz... Tak najkrócej można skomentować to, co zdarzyło się w poprzednim numerze **CLICKA!** I co gorsza, mimo że na bieg zdarzeń nie mieliśmy żadnego wpływu, to właśnie na nas skupiło się niezadowolenie czytelników... **Wszystkich, których dotknął problem związany z niemożnością zainstalowania gry GIANTS, chcemy serdecznie przeprosić, a także wyjaśnić, jak doszło do całej tej kłopotliwej sytuacji. Oto, co się stało miesiąc temu...**

Jak zapewne wiecie, w redakcji przygotowujemy jest tzw. master – ostateczna wersja płyty, która trafia do tłoczni. Tam produkowana jest z niej matryca, z której dopiero tłoczone są nasze CD. Na etapie prac w redakcji płyta jest wielokrotnie sprawdzana – oczywiście tak też było tym razem. Z **CLICKA!** wyjechał do tłoczni **działający i sprawny cedek...**

Nie wnikając w szczegóły techniczne, możemy stwierdzić, że podczas przygotowywania matrycy w tłoczni nastąpiła usterka, w wyniku której spora część nakładu płyt została wykonana nieprawidłowo. Z tego powodu niektóre napędy nie były w stanie odczytać prawidłowo danych z CD #2. Co gorsze, awarii w tłoczni nie zauważyli jej pracownicy, a do naszej redakcji pierwsze skargi czytelników dotarły dopiero, gdy cały numer był już w sprzedaży (w tym samym czasie dostaliśmy też pierwsze kompletne egzemplarze **CLICKA!**). Po sprawdzeniu dostępnych płyt natychmiast wysłaliśmy naszego człowieka do tłoczni, aby wyjaśnić całą sytuację. Niestety, na tym etapie było już za późno, aby cokolwiek naprawić...

Mamy nadzieję, że to już koniec kłopotów związanych z dołączanymi do **CLICKA!** płytami CD. Aby uniknąć podobnych sytuacji wprowadziliśmy dodatkowe środki ostrożności i wzmogliśmy kontrolę nad jakością płyt na tyle, na ile było to możliwe i wykonalne.

Zostając przy temacie płyt – w tym numerze **CLICKA!** znajdziecie 3 krążki CD. Jeden z nich, dodany za darmo, to działająca prawidłowo kopia drugiej płyty **GIANTS** plus nowe dema. Dwa pozostałe zawierają zaś całkiem nowe rzeczy. Od tego numeru **CLICK!** będzie zawsze wychodził z dwoma płytami CD.

Redakcja

Tytuł gry

Gatunek

* **Wymagania sprzętowe:**
minimalne wymagania
podane przez producenta

cena
XX.XX

* **Gra na platformy:** PC czy też konsola?
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* **Producent / Dystrybutor w Polsce**
* **Adres strony internetowej...** jeśli jest

Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

4

5

Krótki komentarz, to, o czym powinienś wiedzieć przed zakupem tytułu. **A na koniec jednozdaniowe podsumowanie: kupić, czy nie?!**

5-

Extra

6 Co na CD? – Mat Hoffman's Pro BMX

Zapowiedzi

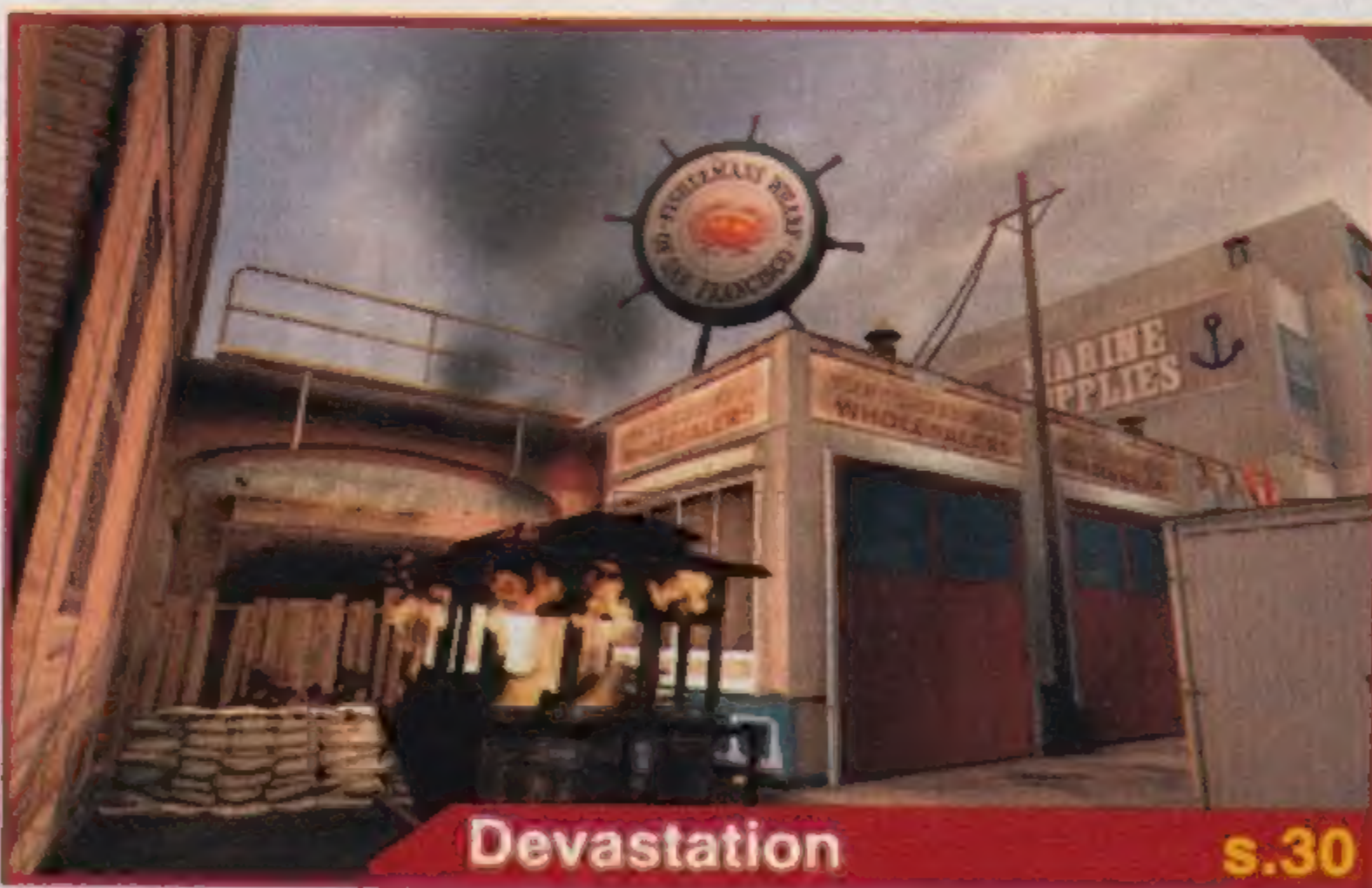
- 8 World of Warcraft
- 9 Jedi Knight: Jedi Academy
- 10 Stalker: Oblivion Lost
- 12 Star Trek Elite Force 2
- 13 Will Rock
- 14 Indycar Series
- 16 Prince of Persia: Sands of Time
- 18 Rome Total War
- 19 Planetside
- 20 Nowości ze świata gier

Recenzje

- 24 Rainbow 6: Raven Shield
- 26 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- 28 Delta Force: Helikopter w Ogniu
- 30 Devastation
- 32 X-Men 2: Wolverine's Revenge



Helikopter w Ogniu s.28



Devastation s.30

- 34 Morrowind:Tribunal
- 36 Celtic Kings
- 38 Postal 2
- 40 Freelancer
- 42 HoM&M IV: Winds of War
- 42 Ghost Recon: Island Thunder
- 43 Minitesty

Poradniki

- 44 Kody PC
- 46 Metal Gear Solid 2: Substance
- 48 Gothic 2

Sprzęt

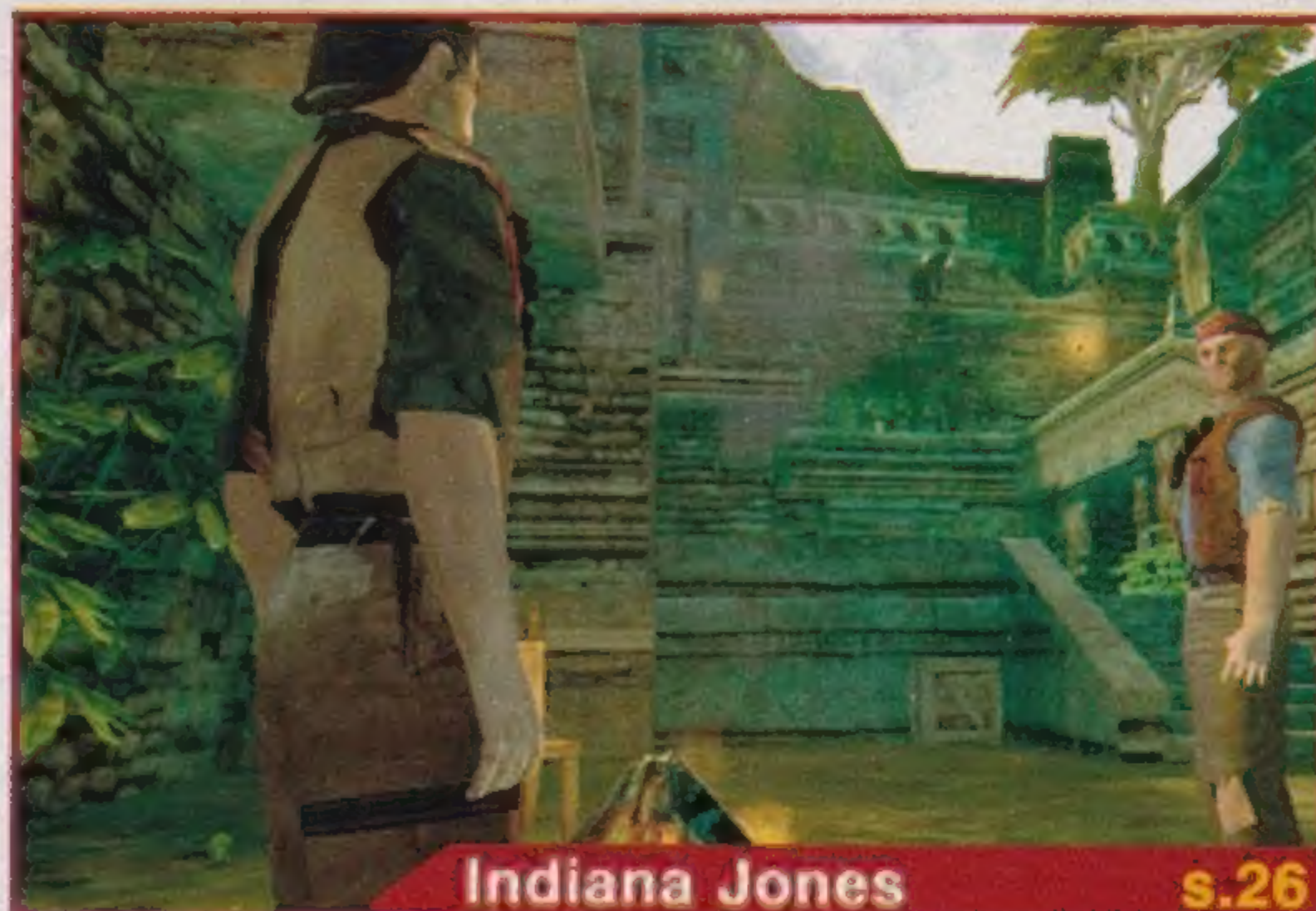
- 52 Test kierownic

Programy

- 54 Emulatory – część 4: N64



R6: Raven Shield s.24



Indiana Jones s.26

Internet

- 56 Jak kupować w Sieci?

Co nowego?

- 58 Nowinki techniczne i nie tylko

Kino

- 62 Matrix Reloaded

Listy & konkursy

- 64 Randall niszczy czytelników
- 22 Top-13 – Wasza Lista Przebojów
- 53 Konkurs: wygraj kierownicę!
- 59 Konkurs Logitech – wygraj głośniki!



Postal 2 s.38



Gothic 2 – PORADNIK s.48



Następny numer już 17 czerwca

Wiadomości i setki innych serwisów w Era Omnix



Motorola T722i

Informacje z kraju. Informacje ze świata. Informacje sportowe. Informacje o tym, jak i gdzie można się zabawić. Informacje nawet o tym, co szykują dla Ciebie gwiazdy. Horoskopy, gry, erotyka, e-mail, randki. Wszystko dostępne w każdym miejscu i o każdej porze. Wszystko nieustannie aktualizowane. Wszystko w Era Omnix.



Pascal

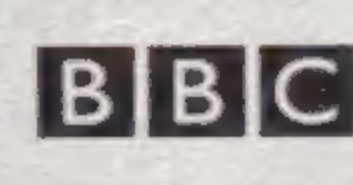


hoga.pl



MAXIM

SPORTOWY



www.eraomnix.pl wap.eraomnix.pl

Informacja handlowa: 0 801 202 602*

Szczegóły w cenniku.

*Opłata za połączenia z podanym numerem zgodna z cennikiem operatora sieci, z której wykonywane jest połączenie.



Możesz więcej

*Jeśli twój składak w niczym
nie przypomina BMX'a,
to masz problem... Oto jego
najprostsze rozwiązanie:*

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Kody

Zatrzymaj grę, przyciśnij SHIFT i wpisz, korzystając z klawiatury numerycznej:

S66S – duże koła	4w62 – dodatkowe 8 minut
466wss – punkty x 10	ssw664 – punkty / 10
648w – otwiera Burnside	648a – otwiera School
648d – otwiera Warehouse	648s – otwiera Granny

Uszkodzone płyty?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Jeśli zakochałeś się w którejkolwiek z czterech części TONY HAWK'S PRO SKATER i masz ochotę przeżyć najszcześliwszy tydzień w swoim życiu, zainstaluj MAT HOFFMAN'S PRO BMX. Program firmy Activision należy do tej samej serii znakomitych zręcznościówek poświęconych sportom ekstremalnym.



Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa



Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Marta Cichocka (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. /0#22/ 517-02-44

Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Michał Cichy, Paweł Karaszewski, Artur Kowalski, Tomasz Kowalski, Marcin Kułakowski, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Anna Wojewódzka.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji: „CLICK!”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, **Adres poczty e-mail:** click@click.pl

Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel. /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel. /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel. /0#22/ 516-35-44, Maciej Sz wajkowski, tel. /0#22/ 516-35-17

Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

■ Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

■ Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

■ Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

ISSN 1509-0558

Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC **USB**



**Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!!!**

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochyleń kolumny kierownicy
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami Tego nie ma konkurencja!!!



JUŻ W SPRZEDAŻY!



Converter PSX/PS2 to PC USB

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.



Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.⁰⁰-18.⁰⁰
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl



Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

WORLD OF WARCRAFT™

*Oby bogowie w swej mądrości
chronili wierny lud przed
plagą paladynów z Młotami*



Rosnąca popularność gier z gatunku MMORPG skłania coraz więcej

firm do tworzenia nowych światów bądź adaptowania już istniejących. Blizzard, należący do tej grupy, zdecydował się przenieść słynnego WARCRAFTA w sferę bardziej bliską fanom serii. Wynikiem przedsięwzięcia jest powstający od dwóch lat WORLD OF WARCRAFT. Czym tytuł ten będzie się charakteryzował?

Twórcy WoW obiecują niespotykaną dbałość o szczegóły, przejawiającą się między innymi niezależnymi interakcjami otoczenia. Wszystko, co cię otacza, ma być poznawalne. Jeśli z okna domu widać pobliskie łańcuchy górskie, oznacza to możliwość ich odwiedzenia oraz zdobycia największego ze szczytów.

Spory nacisk położono także na skalowanie istot, obiektów czy odmierzanie odległości. Oczywiście występują typowe dla WARCRAFTA przerysowania. Mnie uderzyła przede wszyst-



kim nienaturalna tęgość postaci zaludniających poszczególne kontynenty (znakomicie oddają to screeny). Jednak zważywszy na charakter gry (lekko zbliżony do Warhammera) należało się tego spodziewać.

Fenomenalnie prezentują się za to bardzo płynne przejścia pomiędzy krajinami. Animacja postaci w WoW zasługuje na takie same pochwały jak inne elementy programu. Gdy w trybie TPP przesuwasz kursor myszy na pobliskie przedmioty bądź osoby, można zaobserwować, jak twój bohater przechyla głowę w odpowiednim kierunku. Jeśli zadasz pytanie bądź podkreślisz swoją wypowiedź wykrzyknikiem, gesty odzwierciedlą formę, jakiej użyłeś. Dzięki temu rozmowy wyglądają interesująco i naturalnie.

Oprawa graficzna trzyma tradycyjny poziom produktów Blizzarda – mucha nie siada. Szczególnie powalający dla mnie jest wygląd miast, zarówno na zewnątrz jak i wewnątrz murów. Wielkość budowli oraz ich styl dorównuje całej serii WARCRAFTA. Nie zapomniano też

o takich detalach jak zmiana ubioru. Przecież nie wypada wybrać się na ucztę do burmistrza w kolczudze i pełnym uzbrojeniu!

Na temat dźwięku trudno napisać cokolwiek wiążącego, gdyż na razie dostępne są tylko skąpe fragmenty muzyczne powiązane głównie z konkretnymi lokalizacjami (np. Stranglethorn czy Elwynn Forest) oraz trailer filmowy. Bazując na ich melodyjnej zawartości czułem się raczej usatysfakcjonowany. Wiadomo za to, iż gra będzie udostępniana odpłatnie. W związku z tym powstanie całkowicie nowy system serwerów, ponieważ dotychczasowa sieć Blizzarda nie zapewnia wystarczającego wsparcia dla MMORPG.

Niestety, WoW nie ma jeszcze publicznie dostępnej bety (solidny minus), co w dużej mierze uniemożliwia jego obiektywną ocenę. Blizzard od lat szlifuje umiejętność przekładania kolejnych ostatecznych terminów, więc nie liczyłbym na słowność twórców, którzy zapowiadają pojawienie się bety jeszcze w tym roku. Pozostaje cierpliwie czekać.

... Paweł „Cyberfish” Karaszewski

World of Warcraft

FPP / TPP MMORPG

* Blizzard Entertainment / CD Projekt
* www.blizzard.com/wow

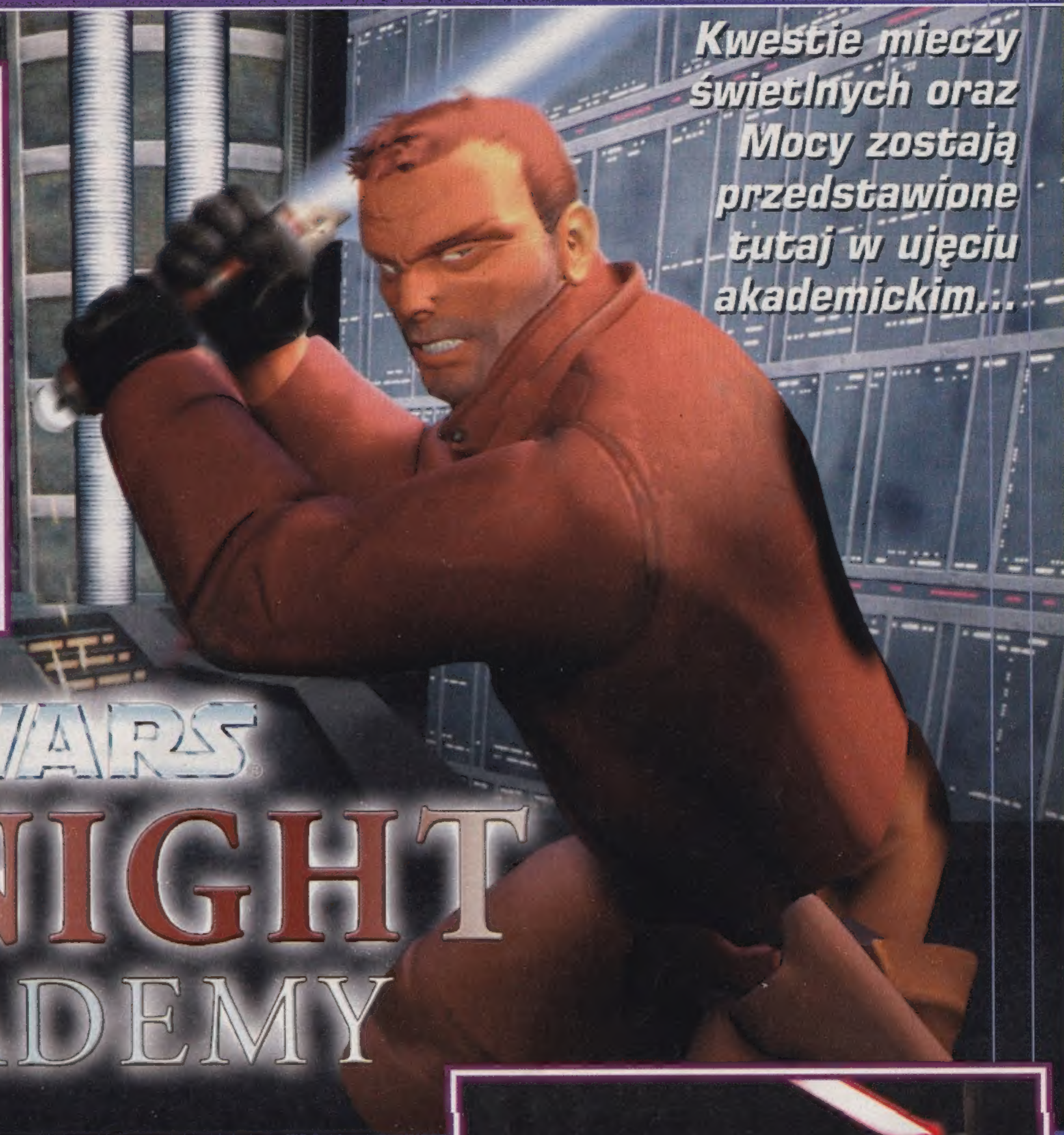
☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: nieznana
* Gra na platformy: PC

Kapłani Blizzarda nie zwykli zawodzić swoich wyznawców. Czekajcie, a będzie wam dane, szukajcie, a znajdziecie.



*Kwestie mieczy
światlnych oraz
Mocy zostają
przedstawione
tutaj w ujęciu
akademickim...*



STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY

Uwierz lub nie, ale LucasArts postanowił zrobić kolejną grę osadzoną w świecie Gwiezdnych Wojen. Z prostego powodu: w przypadku elektronicznej rozrywki najlepsze rozwiązania to rozwiązania sprawdzone. Mrówczą pracę odwalą chłopaki z Raven Software, zaś LucasArts w kooperacji z koncernem Activision (do którego należy Raven) zajmie się szeroko pojętą produkcją. Aha, czy ja już wspominałem, że chodzi o kolejną część JEDI KNIGHT?

Ostatnia odsłona serii – JEDI OUTCAST – spotkała się z bardzo życzliwym przyjęciem i graczy, i wiecznie zrzedzających recenzentów. Widać, że LucasArts ma zamiar kuć żelazo póki gorące – w końcu konwersja przygód

Kyle'a Katama na Xboxa miała miejsce już jakiś czas temu i pewnie wkrótce przestanie wywoływać wśród graczy zamieszanie. Czas zatem na coś nowego.

O ile w poprzednich częściach JEDI KNIGHT wcielałeś się w Kyle'a Katama, tutaj nie jest to takie oczywiste – Katam prowadzi razem z Lukiem Skywalkerem tytułową Akademię, do której wstępuje twój bohater. Stworzysz go sam na początku rozgrywki (włącznie z ustaleniem niezbędnych statystyk, a także takich faktów, do jakiej należy rasy i jakiego koloru ma włosy na nogach). Nie trzeba chyba tłumaczyć, że z taką postacią żyć będzie się znacznie łatwiej...

Cieężko oceniać grę przed jej premierą, ale pomysł prowadzenia własnej postaci przez arkana Mocy bardzo mi się podoba – zwłaszcza że tylko i wyłącznie od gracza zależeć będzie, jakich technik owa postać będzie się uczyć i którą ścieżkę Mocy wybierze. Co ciekawe, po raz pierwszy w serii JEDI KNIGHT będzie możliwość... wybierania zadań. Jak twierdzą autorzy gry, sub-questy będzie można spokojnie pominąć, chociaż to właśnie one mają umożliwić szczególnie efektowny rozwój prowadzonego przez gracza padawana Jedi.

Porównując JEDI ACADEMY do jej poprzedniczki, możemy zauważyć jeszcze jedną istotną różnicę. Chodzi mianowicie

o redefinicję systemu walki mieczem świetlnym. Trzeba przygotować się zatem na konsolowy system combo-sów oraz ciosów specjalnych. Muszę przyznać, że jestem bardzo ciekaw, jak będzie to wyglądało w praktyce – zwłaszcza, że potężni rycerze Jedi będą mogli ponoć walczyć na dwa miecze albo ciskać we wrogów swoim orężem. Oczywiście w Akademii dostępne będą także bronie bardziej standardowe – jak kusza ziomek Chewing czy choćby standardowy blaster – ale dla szanującego się rycerza Jedi nie są one najskuteczniejszymi środkami mniej lub bardziej masowej eksterminacji.

JEDI ACADEMY ma pojawić się na rynku pod koniec 2003 roku. Nie chcę być złym prorokiem, ale goście z LucasArts mają już bardzo niewiele czasu. JEDI ACADEMY – podobnie jak przywoływany tu JEDI OUTCAST – działać będzie bowiem w oparciu o zmodyfikowany kod graficzny QUAKE 3, a to oznacza... Nie wiesz, co? LucasArts musi koniecznie zdążyć przed premierą DOOM3, gdyż w przeciwnym razie JEDI ACADEMY wraz ze swoją przestarzałą technologią może się w zasadzie nie ukazywać.



Jedi Knight: Jedi Academy

FPP z elementami gry fabularnej

* LucasArts / LEM
* www.lucasarts.com/jediacademy

☐ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

* Premiera: koniec 2003
* Gra na platformy: PC

Akademia Jedi ogłasza nowy nabór!
W programie kursy obsługi miecza świetlnego i kontroli Mocy. O kilkudziesięciu krwawych misjach nie wspomnę...



... Maciej „Anzelmo” Ogiński

Oto gra, która ma
szanse zdmuchnąć
DEUS EX
z powierzchni Ziemi...

STALKER

oblivion lost



Termin „Stalker” znany jest miłośnikom kina science-fiction. Obraz pod tym tytułem nakręcił w 1979 roku wybitny radziecki reżyser, Andriej Tarkowski. Tym razem twórca pierwszej filmowej wersji „Solaris” posłużył się opowiadaniem „Piknik na skraju drogi” braci Strugackich. Zawierało ono opis Strefy Zakazanej, olbrzymiego obszaru nawiedzonego niegdyś przez wysoko rozwiniętą rasę obcych. W chwili obecnej strefa stanowi poligon doświadczalny Międzynarodowego Instytutu Cywilizacji Pozaziemskich. Odwiedzają ją też stalkerzy, szaleni ryzykanci poszukujący cennych, pochodzących z kosmosu artefaktów.

Z kolei ukraińskie miasto Czarnobyl po raz pierwszy pojawiło się w kronikach historycznych w 1193 roku. W XVI wieku przeszło w ręce Polaków. Należało m.in. do rotmistrza królewskiego i starosty orszańskiego Filona Kmity, a także do rodów Sapiechów i Chodkiewiczów. Swą dominującą rolę w regionie

utraciło w czasach Chmielnickiego. W efekcie na początku lat 80. ubiegłego wieku Czarnobyl liczył sobie niecałe 15 tysięcy mieszkańców. Miejsce na kartach historii zapewniła mu dopiero pewna elektrownia jądrowa...

26 kwietnia 1986 roku rozpoczął się eksperyment mający zwiększyć bezpieczeństwo pracy reaktora bloku czwartego. Niestety, wskutek błędu operatora przegrzał się jego rdzeń. Doszło do dwóch potężnych wybuchów. Uwolnione substancje promieniotwórcze skażyły terytoria państw sąsiednich, w tym Polski. Obszar wokół elektrowni zamknięto, ewakuowano też wsie i miasta w promieniu 200 kilometrów. I choć szacuje się, że pod względem ilości substancji promieniotwórczych uwolnionych do atmosfery katastrofa ta nie mogła równać się próbom z bronią jądrową, prowadzonym w czasie zimnej wojny przez USA i ZSRR, to bezpośrednia okolica Czarnobyla jest dziś dostępna jedynie dla wojskowych, stalkerów i naukowców.

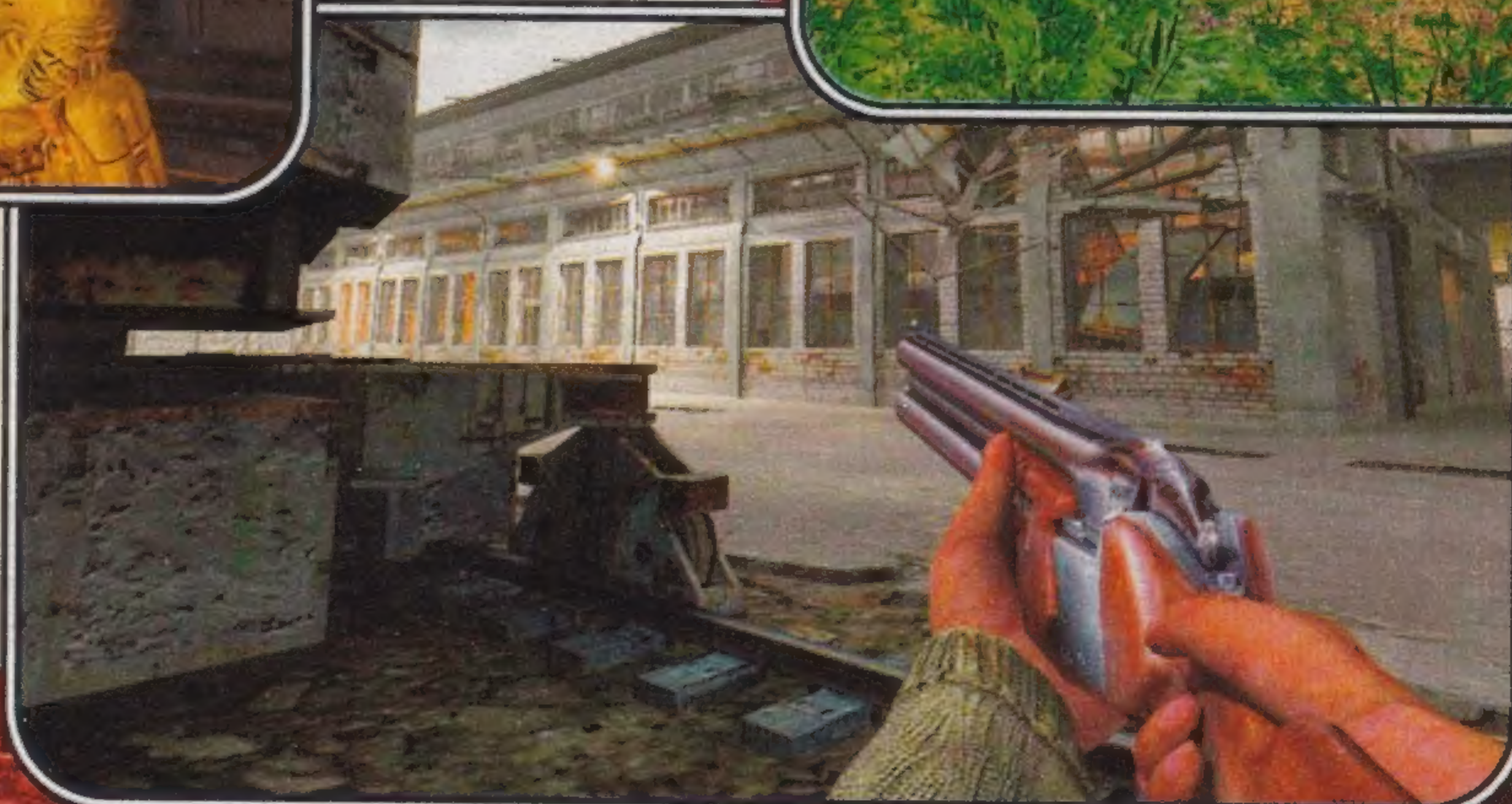
Akcja STALKER: OBLIVION LOST toczy się w 2030 roku w Strefie Zakazanej wokół elektrowni. Dzieją się tam dziwne rzeczy: tajemnicza mgła zasnuwa słońce, zmutowane zwierzęta rozszarpują ludzi, pojawiają się też potężne źródła energii. Główny bohater wyprawia się po artefakty. Bierze ze sobą broń (dostępnych 30 rodzajów pistoletów i strzelb, w tym AK-47, Makarov, Browning Hi-Power czy FN 2000) i samochód (w grze pojawiają się też jeepy, ciężarówki, a nawet śmigłowce

– wszystkie da się prowadzić!). Zwiedzając strefę odkrywa jej tajemnice, zdobywa pieniądze i walczy z mutantami. Rozmawia bądź handluje z napotkanymi ludźmi, przyjmuje od nich zlecenia. Przy okazji rozwija się, zdobywa nowe umiejętności i wartościowe przedmioty.

Przygotowany na potrzeby gry silnik X-Ray zaskakuje swoimi możliwościami. Nie dość bowiem, że jest w stanie wygenerować około 3 milionów polygonów na klatkę, to jeszcze obsługuje wszystkie współczesne technologie graficzne, także te wprowadzone w pakiecie DirectX9. Dzięki nim wszystkie tekstury, animacje i efekty atmosferyczne wyglądają REWELACYJNIE. Przykładowo na rękach głównego bohatera widać drobne włoski, odciski, minimalne pęknięcia i pory na skórze! Jakby tego było mało: programiści GSC Game World przenieśli do świata gry obszar kilkudziesięciu kilometrów kwadratowych wokół Czarnobyla. Wiele miejsc wygląda tak jak w rzeczywistości: widać ruiny miasta, poszczególne ulice i gmaszyska, nieprzebyte lasy, rzeki, wreszcie dźwigi pracujące nad betonowym sarkofagiem bloku czwartego!

Rozmach, jaki towarzyszy pracom nad STALKER: OBLIVION LOST sprawia, że coraz więcej graczy uważa grę za poważnego konkurenta nadchodzących CHROME i DEUS EX 2. Pojawili się nawet plotki, że sam papa DOOM 3 ma się czego obawiać. Kto wie, może za pół roku okaże się, że Rosjanie zmontowali pierwszą grę nowej generacji?

*** Michał „Joel” Zacharzewski



Stalker: Oblivion Lost

cRPG / FPP

* GSC Game World
* www.stalker-game.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: koniec 2003
* Gra na platformy: PC

Najambitniejsza rosyjska gra komputerowa ostatnich lat! Jeśli będzie tak wielka, jak obiecują autorzy, osobiście zdejmę sobie czapkę z głowy. Wraz z peruką!



Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R Hawk



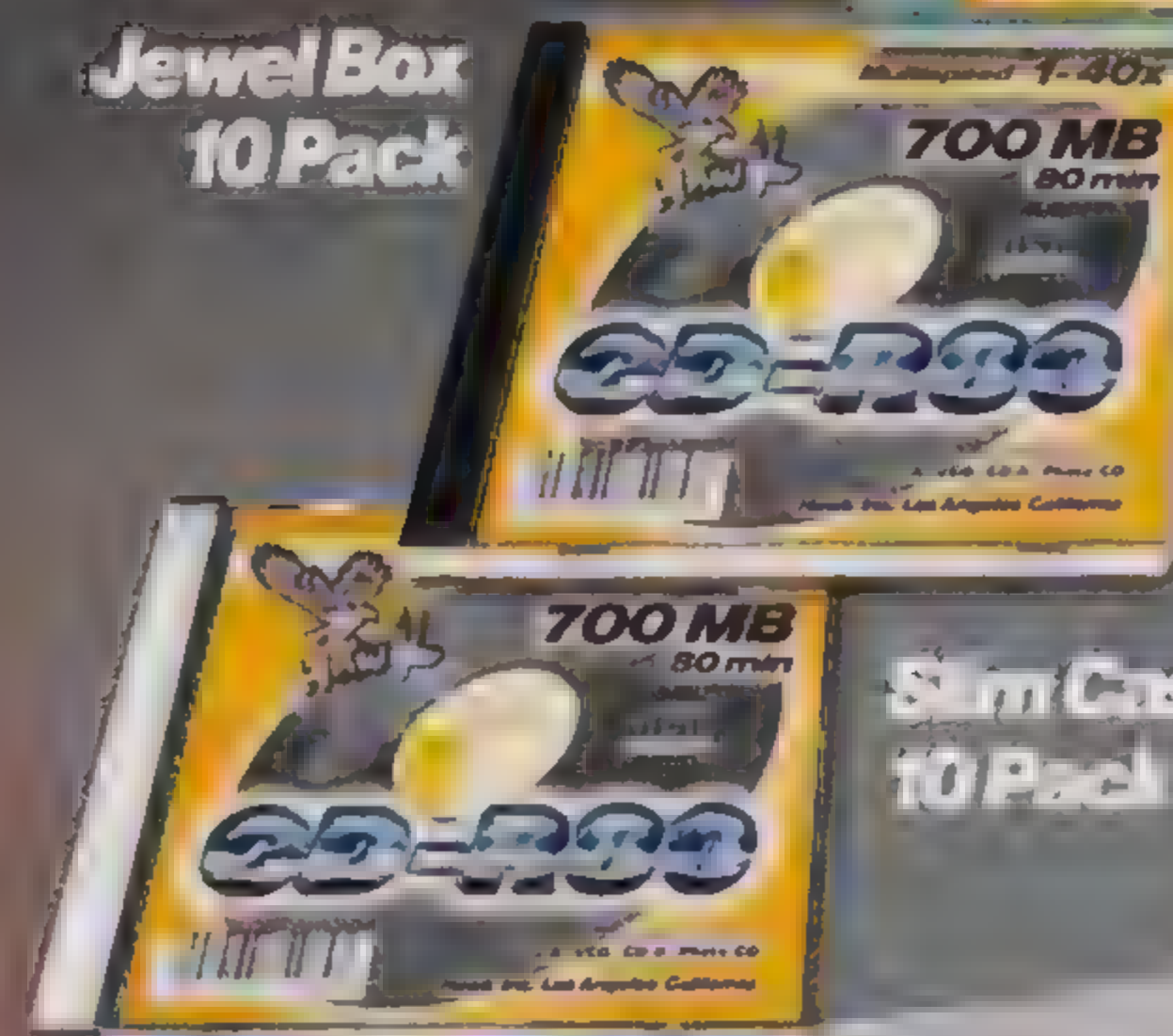
Wypali? Na Pewno!

- ▼ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▼ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▼ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▼ doskonałe wyważenie
- ▼ 48-krotna prędkość nagrywania

Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!



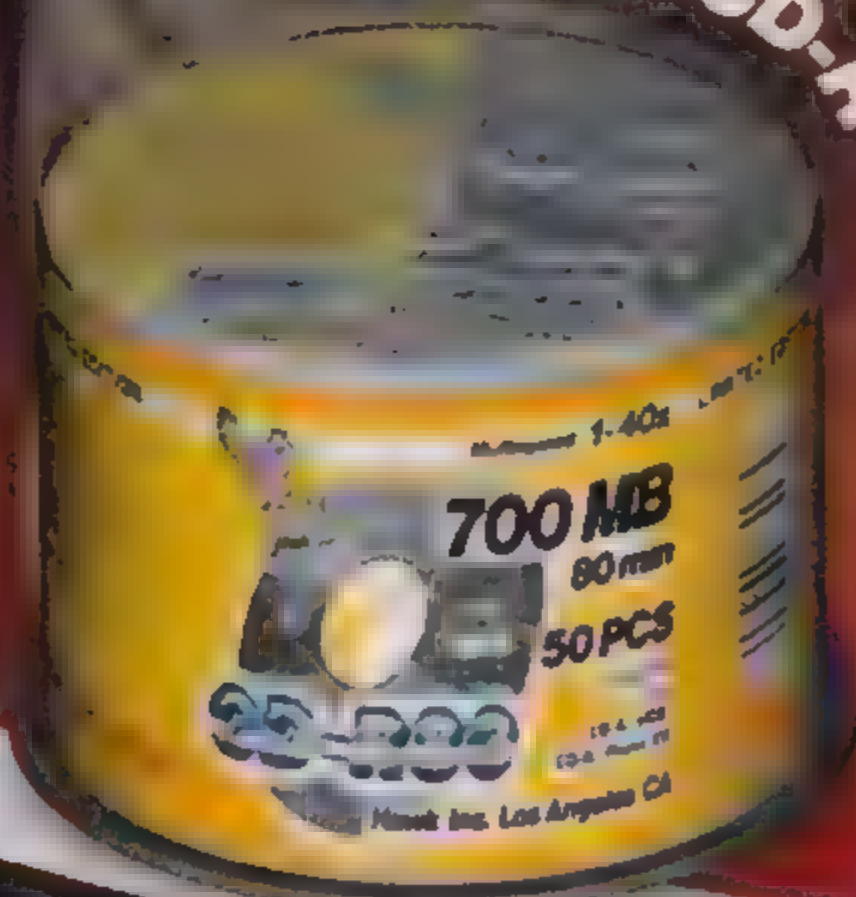
Jewel Box
10 Pack



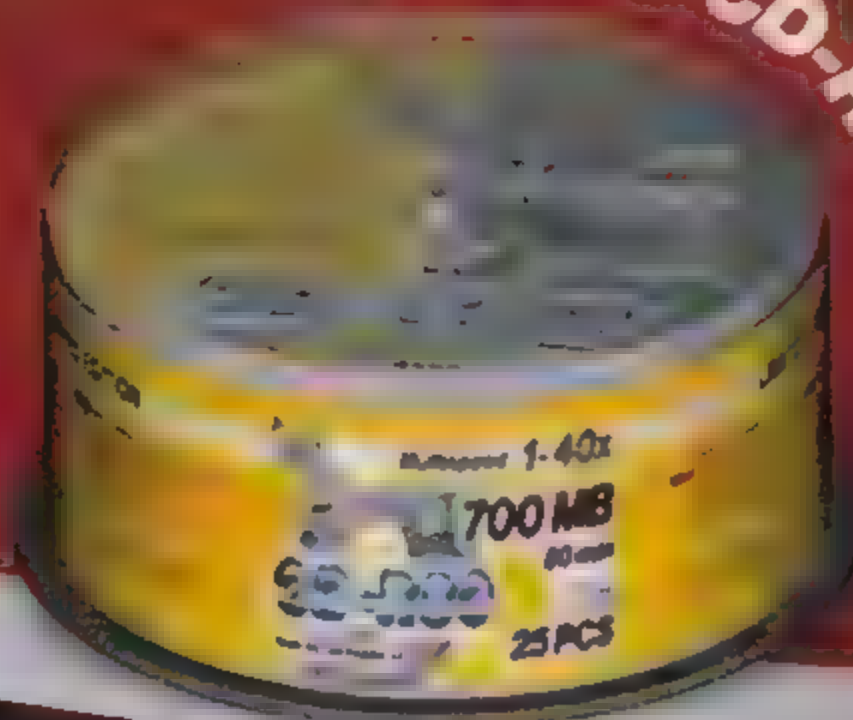
Slim Case
10 Pack



Cake 50 CD-R



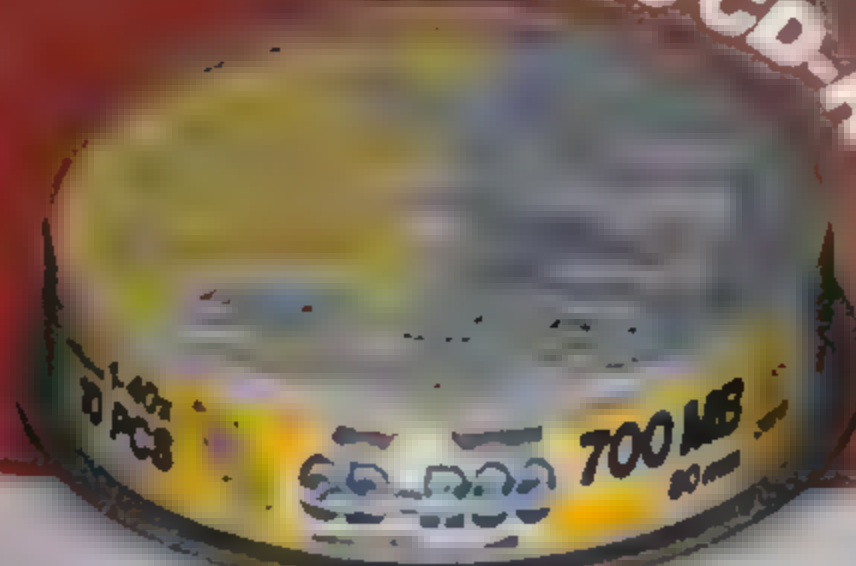
Cake 25 CD-R



Dyskiety
10 PCS



Cake 10 CD-R



CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm +0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm - 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	galicyjanna
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	> 65%

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00

dostawa w 24 godziny! Sklep Internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.

ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

STAR TREK ELITE FORCE II

Już za miesiąc kolejne spotkanie z kapitanem Picardem!

This is capitan Jean-Luc Picard, lub – zależnie od wersji językowej – mówi kapitan Jean-Luc Picard. Słowa te wypowiedane były zawsze wtedy, gdy statek Federacji USS Enterprise leciał w Kosmos, by stać na straży porządku i prawa. Czy powyższe dwa zdania nie brzmią znajomo? Jak sądzę, większość czytelników od razu skojarzyła je z którąś z kinowych, telewizyjnych lub komputerowych serii Star Trek.

Niecałe dwa lata temu na rynku pojawiła się gra STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE. Gracz wcielił się

w członka grupy Hazard Team wysłanej na statek USS Voyager, aby odkryć prawdę na temat pewnych tajemniczych wydarzeń, które tam miały miejsce. Tych, którym wspomniany tytuł przypadł do gustu, zapewne ucieszy wiadomość, że już w czerwcu w sklepach pojawi się jego druga część – STAR TREK: ELITE FORCE II.

Po przeczytaniu tytułu pierwsze, co rzuca się w oczy, to brak słowa Voyager, które pojawiło się w nazwie poprzedniej części. To nie pomyłka, ale dostosowanie do fabuły programu, gdzie tym razem ekipa Hazard Team trafi na pokład samego USS Enterprise. Co więcej, komandosami dowodzić będzie nie kto inny, jak kapitan słynnego statku, sam

Jean-Luc Picard. Zadaniem gracza będzie likwidowanie wrogów znajdujących się na innych statkach kosmicznych, stacjach orbitalnych czy po prostu na różnych planetach.



Do przejścia dostaniesz 11 misji. W porównaniu z poprzednią częścią znacznej rozbudowie mają ulec lokacje. Nie jest to jedyna nowość, bowiem twórcy, jak wynika z udostępnionych informacji, postarali się zapewnić graczom maksimum wrażeń. Z tego powodu zostaną zmienione nie tylko miejsca walki, będzie również więcej wrogów, zarówno tych wywodzących się ze znanych gatunków typu Borg czy Romulanie, jak i zupełnie nieznanych. Co więcej, każdą misję można będzie wykonać na wiele różnych sposobów.

Do eliminacji przeciwników służyć ma wiele znanych z kina i telewizji urządzeń. Pojawia się pocziwy fazer, a także sprzęt romulański oraz broń charakterystyczne dla innych ras. Ogółem śmiertelnych zabawek będzie w grze aż czternaście.

Oczywiście nie zabraknie też trybu Multiplayer. Będziesz mógł pograć w takie odmiany jak Capture the Flag, Modifiers (pośrodku planszy umieszczona zostaje jedna flaga, którą należy zdobyć i przenieść do bazy) czy Action Hero (jeden gracz zostaje wyposażony w maksymalną ilość broni, a reszta ma za zadanie go zlikwidować). Spodziewaj się też egzotycznych, a jednak zapowiadających się ciekawie Holomatch i Team Holomatch, gdzie gracze ganiają postaci wyglądające identycznie jak oni sami.

Podobnie jak w poprzedniej części, silnikiem gry będzie zmodyfikowany engine QUAKE III, który umożliwia generowanie większych przestrzeni poza pomieszczeniami. Strona wizualna produktu ma być lepiej dopracowana, w szczególności wszystkie postaci. A jak to wszystko sprawdzi się w praktyce, dowiemy się już za miesiąc.

*** Anna „Devi” Wojewódzka

Star Trek: Elite Force II

[Zrecenzowano]

* Ritual Entertainment / TEM
* www.st-ef2.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: czerwiec 2003
* Gra na platformy: PC

Najpierw Voyager, teraz Enterprise – aby kapitan Picard zlecił wszystkim miłośnikom serii wykonanie ciekawych zadań. Wtedy fan FPP będą wniebowzięci!

WILL ROCK

Indiana Jones w skórze
Serious Sama...
Szalenie wybuchowa
mieszanka



Dawno, dawno temu, w czasach przedpotopowych, kiedy po łąkach biegały księżniczki i zbierały kwiatki, w odległej krainie żyła sobie pewna bardzo urodziwa boginka. Nazywała się Silka i mieszkała w pałacyku na szczycie bardzo wysokiej góry. Tuż obok znajdowały się rezydencje wszystkich boskich istotek z papą Zeusem pod wpływem Hery na czele. Wiadomo też, że wspomniana Silka uwielbiała zwierzązki. Po obejściu pałętaty się jej amorki z tukami i czekoni-ki. Bogini miała też tygliska, harpie i pieska z trzema główkami.

Parę tysięcy lat później ruiny boskich zamków zdrząły pod wpły-

wem potężnego trzęsienia ziemi. W mgnieniu oka na miejscu pojawili się pewni lekko szajbnięci studenci. Pogrzebali, pokopali, pomarudzili i ku swej radości stwierdzili, że właśnie odkryli bramę do Olimpu. Niestety, nie mogli jej otworzyć, gdyż Silka zamknęła się od środka. Próbowali łomu, dynamitu, bomby atomowej – nic. Wezwali więc na pomoc archeologów: słynnego awanturnika Williama Rockwella, jego ukochaną dziewczynkę Emmę oraz jej ojca, doktora Mocnagłowe.

Po paru godzinach machania pędzelkiem Mocnagłowa odsłonił zamek cyfrowy pałacowych wrót i wklepał właściwy kod. Uszczęśliwieni studenci... ukatrupili go. Przerażonej Emmie przedstawili się jako wyznawcy papy Zeusa, po czym ponieśli ją do wnętrza świątyni. CLICK! dowiedział się, że dziewczyna zostanie nową mi-
sią Gromowładnego, jeśli Will Rock, obecnie ciężko ranny, nie zdoła jej odbić. Sek w tym, że przy okazji należy spuścić łomot fałszywym studentom oraz przybocznym zwierzązkom Silki.

Autorzy gry WILL ROCK nie kryją, że czerpią inspirację z takich przebojów jak DUKE NUKEM 3D czy SERIOUS SAM. Zapożyczyli z nich głównego

bohatera, zwalistego i niezbyt rozgar-niętego blondyna, który wpierv strze-la, a później dopiero myśli. To jemu tytan Prometeusz, który – jak wieść gminna niesie – poprzytykał się z Zeu-sem o jakąś wątrobę, oferuje nadnatu-ralne moce. Dzięki nim Will szybko regeneruje swe siły i zna podstawy magii. Wciąż jednak preferuje klasycz-ne metody rozwiązywania sporów. Na wyprawę do Starożytnej Grecji bierze więc pistolet, niezawodną strzelbę oraz karabin maszynowy. Na miejscu zdobywa też broń zamieniającą wrogów w kamień, re-wolwer strzelający kwasem, niejaki nuc-lear atomic gun, wreszcie kuszę miotającą płonące strzały. W czasie swej wędrówki Will rozgląda się też za pigułkami zawierają-cymi wirtualne tarcze bądź dopalacze do pocisków.



Przeciwnicy Willa Rocka rekrutują się spośród służków Silki. Latające harpie spadają na wrogów niczym kowadło na bohaterów kreskówki, ożywione szkielety wyskakują z piwnic, zaś majestatyczne rzeźby minotaurów oży-wają w najmniej oczekiwanym mo-mencie. Niekiedy po ekranie paraduje kilkanaście stworów w sposób cha-otyczny atakując gracza. Engine gry radzi sobie z nimi bez większych pro-blemów, oferując przy tym takie efekty jak dynamiczne oświetlenie, odbicia soczewkowe czy animacje cząstecz-kowe. Nic dziwnego, że są już firmy gotowe stworzyć na jego podstawie swoje własne strzelaniny FPP.

WILL ROCK z pewnością nie wyjdzie z cienia DOOM 3, jednak ma szansę zdeklasować wciąż popularnego SE-RIOUS SAMA. Sek w tym, że kto pod-niesie swoje łapki na boginkę Silkę, zostanie zabity na śmierć, a później ukatrupiony w męczarniach... Wielki Joel nie zna litości!

*** Michał „Joel” Zacharzewski

Will Rock

FPP

• Saber Interactive / IEM
• www.will-rock.com/

• Wersja polska
• Tryb multiplayer

• Premiera: czerwiec 2003
• Gra na platformy: PC

Zwariowana strzelanina FPP, w której najpierw rozwalasz wszystkich dookoła, a dopiero później zastanawiasz się, czy pociągnąć za cyngiel...



INDYCAR SERIES

*Już wiadomo, co robiła
firma Codemasters
podczas chwilowej
nieobecności na rynku*



Codemasters sypie nowymi tytułami jak z rękawa. COLIN McRAE RALLY 3 i TOCA RACE DRIVER to zaledwie dwie znakomite pozycje z półki gier samochodowych, które ukazały się niedawno, a już w kolejce czekają następne potencjalne przeboje. Swoje pięć minut przeżywa właśnie jeden z najbardziej lubianych sportów samochodowych Ameryki, Formuła 3 amerykańskiej ligi IRL (pierwszy wyścig Indianapolis 500 odbył się w... 1911 roku).

IRL, czyli INDY RACING LEAGUE to ogromne owalne tory oraz superszybkie

„wyścigówki” z zewnątrz przypominające te z Formuły 1. Moc ich silników może dochodzić nawet do 650 KM (rozpędzając samochód do 100 km/h w niespełna 3 sekundy)! Ośmiocylindrowe motory w układzie V i o pojemności 3.5 litra robią swoje, a bolidy konstruowane są w taki sposób, aby ich waga była jak najmniejsza. A skoro na torach IRL trzeba jeździć w kółko, w lewą stronę, pojazdy charakteryzują się kiepskimi przyspieszeniami, ale bardzo wysoką prędkością maksymalną – ponad 352 km/h.

INDYCAR SERIES to przede wszystkim uczta dla fanów Formuły 3, których oczywiście najwięcej jest w Ameryce. Dane o zespołach, kierowcach, torach i samochodach pochodzić będą z roku 2002, a wszystko zostanie wzbogacone o fragmenty transmisji telewizyjnej, która ma zbudować odpowiednią atmosferę rywalizacji (trzeba pamiętać, że wyścigi IRL to wielkie, dopracowane w najdrobniejszych szczegółach widowisko). W grze podziwiać będzie można 27 modeli samochodów z IRL i ich kierowców (m.in. team Pennzoil Panther Racing i Sama Hornisha Juniora), 14 rzeczywistych tras, np. Pikes Peak International Raceway czy Texas Motor Speedway. Oczywiście nie zabraknie także toru Indianapolis Motor Speedway, na którym odbywa się największy spektakl IRL, sławny wyścig Indianapolis 500. Ciekawą innowacją zastosowaną w INDYCAR SERIES będzie Advanced Genetic AI System, dzięki któremu odwzorowano charakterystyczne zachowanie się na torze każdego występującego w lidze zawodnika!

Zarówno od strony graficznej, jak i fizyki jazdy, INDYCAR SERIES ma być jedną

z najbardziej dopracowanych gier wyścigowych o Formule Indy. Wszystko ma tutaj wyglądać wyjątkowo realistycznie – samochody, model zniszczeń, wygląd ekip technicznych obsługujących tor czy mechaników czekających na ciebie w pitstopie. Wszystkie samochody przedstawione zostaną z zachowaniem najdrobniejszych szczegółów, takich jak umiejscowienie reklam na bolidzie i kombinezonie kierowcy. Co więcej, wyprzedzenie kolumny ponad dwudziestu pędzących wyścigówek nie powinno zwolnić animacji ani na chwilę!

Model jazdy ma charakteryzo-

wać się doskonałą, natychmiastową i pewną reakcją pojazdu na komendy wydawane przez gracza. Dokładnie tak

samo reaguje samochód wyścigowy Indy – wystarczy lekkie poruszenie kierownicy, a bolid idealnie wchodzi w zakręt. Efekty wywołane przez stłuczki będą bardzo widowiskowe – zarówno te po zderzeniu się z innym samochodem

(latające kawałki blachy, pogięta karoseria, urwany spojler), jak i po uderzeniu w nieruchomą przeszkodę (przebita opona, urwane koło). Trzeba będzie oczywiście pamiętać, że spotkanie pojazdu z zewnętrzną bandą już przy pierwszej okazji może skończyć się tragicznie i pogrzebać twoje szanse na zajęcie miejsca na podium. Do graficznych smaczków należy zaliczyć także ładne samochody obsługi technicznej wyścigu, które wjeżdżają na tor i pilotują wszystkie bolidy do czasu, kiedy nie zostaną usunięte z nawierzchni szczątki pechowego pojazdu. Oczywiście cieszą również panowie z obsługi pitstopu, z uśmiechem na twarzy wymieniali opony, dolewający benzyny... a wszystko to w kilka sekund!

Liga IRL nigdy nie interesowała specjalnie producentów gier. Może się to zmienić od chwili ukazania się na rynku INDYCAR SERIES.

*** Michał „Krooger” Cichy

IndyCar Series

Wyścigi

• Codemasters / CD Projekt
• www.codemasters.com

• Wersja polska
• Tryb multiplayer

• Premiera: 6 lipca 2002
• Gra na platformy: PC, PS2, Xbox

Jeśli INDYCAR SERIES zostanie tak dopracowane, jak szumnie zapowiada Codemasters, tytuł może okazać się czarnym koniem wirtualnych wyścigów. Nie podziwiamy w końcu wychodzą gry o Formule 3!

5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz • P.M.P.O. - 2500 Wat • głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2,
głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) • bezprzewodowy pilot



**5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO**

Wszystkie głośniki
z drewna!



WYBIERZ **SWOJE**
ŹRÓDŁO DŹWIĘKU



Głośniki wyposażone
w możliwość jednoczesnego
podłączenia i sterowania,
za pomocą pilota,
dźwiękiem z kilku źródeł



Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM

- ▶ własny wzmacniacz
- ▶ satelitki, które można powiesić na ścianie
- ▶ głośnik niskotonowy skierowany w dół
- ▶ stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- ▶ krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- ▶ możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera



**MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM**

pasmo przenoszenia: 50Hz~20kHz • P.M.P.O. - 1500 Wat • impedancja: głośnik
centralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W
standardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) • możliwość podłączenia urządzeń
działających w standardzie 5.1 • zewnętrzny panel sterujący • subwoofer wykonany z drewna

- ▶ Komputer
- ▶ Konsola
- ▶ Telewizor
- ▶ DVD

Usłysz je
wszystkie
w przestrzeni
dźwięku **5.1**



**5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC**



pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz • P.M.P.O. - 4500 Wat • głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2,
głośniki satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) • bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon.-Pt. w godz. 10.00-18.00 - dostawa w 24 godziny!

Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



Noc 1001.,
ponoć ta ostatnia.
Wciąż nie śpię.
Gram w PRINCE
OF PERSIA...

Prince of Persia Sands of Time



się. Zapadł się w sobie, zmizerniał, wydawało mu się nawet, że mu jakiś furiał księżniczkę porwał. Biegał więc po podziemiach, skakał z korytarza na korytarz, rozwalal zapadnie zabezpieczające skarbiec przed złodziejami. Przy okazji unikał stalowych szczęk, pojedynkował się z gwardzistami, zbierał flaszki z winem i obalał na miejscu. Było z nim źle.

Historia opisana w baśni „Piach Czasu” rozpoczęła się, gdy pijany w trzy bele jedwabiu książę stwierdził ku zdziwieniu swych podwładnych, że oto jego zamek atakuje dobry znajomy, Zły Wezyr. Młodzieniec zamachnął się wówczas magicznym sztyletem w klepsydrę z piachem czasu. Ten rozsypał się, mieszając przeszłość z przyszłością. By ratować tron książę musiał wypić piwo, którego właśnie sobie nawarzył.

Gra PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME to czwarta już opowieść o walecznym księciu rodem z dalekiej Persji. W odróżnieniu od poprzedniej części ta zapowiada się wyśmienicie. Programiści zrozumieli, jakie błędy popełnili w PRINCE OF PERSIA 3D i jakich niedoróbek udało się uniknąć twórcom wciągających ORIENTALNYCH NOCY. W efekcie w nowej grze Ubi Soft zobaczysz to, co w trójwymiarowych przygodówkach było zazwyczaj niedopracowane: oryginalny, pełen zaskakujących zwrotów akcji scenariusz. Wydarzenia mają się toczyć w olbrzymim tempie, a ich dynamikę zwiększają przerywniki wyreżyserowane przez samego Jordana Mechnera. Jako źródło inspiracji programiści podają filmy takie jak „Przyuczony tygrys, ukryty smok”, „The One” czy „Pewnego razu w Chinach”. Dodają jednak szybko, że starali się nie przesadzić z kopiowa-

niem sprawdzonych pomysłów. PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME ma być przede wszystkim grą oryginalną, a dzięki temu nieprzewidywalną i trzymającą w napięciu.

Kolejny mocny punkt stanowi szata graficzna programu. Silnik JADE, który zebrał znakomite recenzje w czasie zeszłorocznych targów E3, zapewni grze bardzo realistyczny wygląd wnętrza, jakże daleki od kreskówkowego pierwowzoru. Wizytówką programu stanie się animacja. Główny bohater, gibki i szalenie elastyczny młodzieniec, już w wersji alpha porusza się bardzo naturalnie. Miętko skacze z liany na lianę, biega lekko się pochylając, doskonale fechtuje z napotkanymi strażnikami. Z gracją unika pił, stalowych szczęk czy zapadni. Za interakcje z otoczeniem odpowiada zresztą ten sam kod, który wcześniej wykorzystano w SPLINTER CELL. Część ludzi pracujących nad tym znakomitą programem przeszła niedawno do ekipy tworzącej PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME.

Frapująca przygoda, dobra grafika, dynamiczne walki i ciekawe zagadki, winko walające się po korytarzach – brzmi nieźle. To jak, wpadasz na perską imprezkę?

* In real life:
Zły Wezyr

*** Michał „Joel”
Zacharzewski



Prince of... Sands of Time

zrealizowane

Ubi Soft / LEM
www.ubisoft.com

Wersja polska
Tryb multiplayer

Premiera: grzesień 2003
Gra na platformy: PC, Gm, PS2, XBOX

Dawno, dawno temu była sobie taka platformówka, w której młody książę Persji ratował księżniczkę z opresji. Przyszedł czas na re-play! Wydaje się, że dość mdany...



Jordan Mechner

Nowojorczyk, absolwent Yale. Do branży dostał się szturmami, kodując (sam jeden!) pierwszą poważną bilatykę na komputery osobiste – grę KARATEKA. Trzy lata później, w 1989 roku, świat ujrzał PRINCE OF PERSIA. Program zachwycał animacją głównej postaci. Mechner przygotował ją, analizując zapis wideo, na którym jego brat biegał, skakał i machał kijem. Gra doczekała się aż 20 różnych konwersji i zdobyła dziesiątki nagród. Jej dwie kolejne części nie były już tak dobre, choć wielu graczom się podobały. W tym czasie Mechner wyreżyserował kilka filmów dokumentalnych i cenioną przygodówkę LAST EXPRESS.



Tom Clancy's
**RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD**

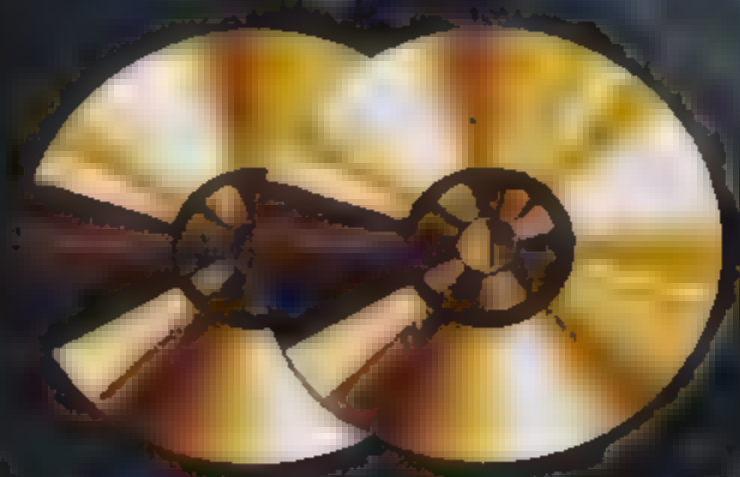
PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA



16:25

**ŻADNEGO KOMPROMISU
KONIEC TERRORU**

POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW



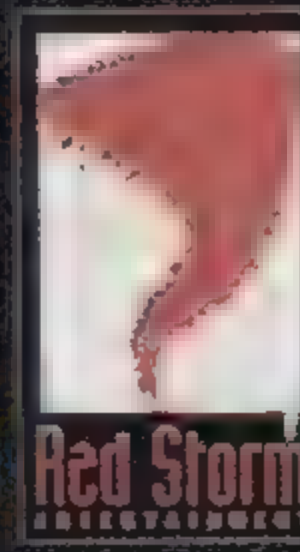
ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOŚCIGNIONA

Zamów już dziś w sklepie

www.mig.pl



PLAY
www.play-it.pl



Play It On
ubi.com

Ubi Soft

Zważywszy na poziom poprzednich produkcji z serii **TOTAL WAR**, można się spodziewać wulkanu znakomitych pomysłów

ROME

TOTAL WAR



Wszystko zaczęło się od walki o władzę nad Japonią w SHOGUNIE (hai, Randall san!), potem był najazd Mongołów – MONGOL INVASION [i nie chodzi tu bynajmniej o wizytę Randalla i jego znajomych – Frogger], jeszcze później przyszło nam borykać się z kłopotami świata średnio-wiecznego (MEDIEVAL), a w maju pojawi się opowieść o wojnie z Wikingami o panowanie nad Brytanią (VIKING INVASION). Jednak wszystkie te znakomi-

te, entuzjastycznie przyjęte i zbierające tony nagród oraz wyróżnień gry mogą zblaknąć przy ROME. Jeśli tylko choć część zapowiedzi autorów zostanie spełniona (a gra jest już w zaawansowanej fazie realizacji), to miłośnicy strategii otrzymają program wyjątkowy i nowatorski. Rolls Royce'a wśród małych fiatów.

Ogólne założenia:

1. Akcja gry rozpoczyna się w roku 264 p.n.e. (wybuch pierwszej wojny punickiej pomiędzy Rzymem a Kartaginą), a kończy się w 14 roku n.e. (śmierć cesarza Oktawiana Augusta).

2. ROME będzie (podobnie jak poprzednicy) połączeniem strategii turowej (mapa strategiczna, zarządzanie gospodarką, przesuwanie armii, dyplomacja) ze strategią czasu rzeczywistego (konflikt na mapie taktycznej). W tym drugim trybie można będzie używać pauzy i wydawać w tym czasie rozkazy, a nawet całe sekwencje rozkazów.

3. Twoim zadaniem jest rozegranie kampanii imperialnej dowodząc siłami Rzymu. Ale możesz również pokierować wojskami w licznych mini-kampaniach oraz rozegrać pojedyncze, historyczne bitwy.

4. Nie tylko toczysz walkę o podbój świata, ale musisz również uważać na różne frakcje rywalizujące w samym Rzymie, a także



liczyć się z siłą Senatu (na początku kampanii jest on ci przychylny, lecz w miarę jak nabierasz siły, nastawienie senatorów zaczyna się zmieniać).

5. Program zostanie przygotowany również z myślą o graczach niedoświadczonych, dla których opracowano szereg ułatwień (gracz doświadczony może z nich zrezygnować).

Mapa strategiczna:

1. W ROME również mapa strategiczna przedstawiona zostanie w 3D, z możliwością zbliżania i oddalania obrazu. Zmiany zachodzące na mapie strategicznej znajdą odbicie na mapie taktycznej (np. jeśli wybudujesz fort, to będziesz mógł się w nim bronić w czasie bitew) i odwrotnie (jeśli wróg w czasie bitwy zniszczy fort, to zniknie on z mapy strategicznej).

2. Twórcy zrezygnowali ze sztuczne-

go podziału na prowincje! Od tej pory dochody będą liczone za posiadanie konkretnych miast. W nich też rezydować będą gubernatorzy.

3. Gracz będzie mógł ustawić na mapie strategicznej swoje jednostki, tak by po przejściu na mapę taktyczną okazało się, iż strzegą one górskich przesmyków czy mostów na rzekach. Możliwe stanie się wznoszenie fortów na szlakach zagrożonych przemarszem wrogich wojsk.

4. Rozbudowane zostaną działania dyplomatyczne. Możliwy stanie się przemarsz wojsk przez terytorium sojusznika, żądanie daniny od słabszego wroga, podpisywanie traktatów gospodarczych, a nawet handel całymi terytoriami!

Pole bitwy:

1. Teoretycznie gracz będzie mógł wziąć udział w walkach toczących się na 10 tysiącach pól bitew (oczywiście przedstawionych w 3D).

2. W walce będzie mogło wziąć udział naraz około 5 tysięcy jednostek.

3. Walki toczyć się będą mogły nie tylko na polach, w lasach i górach, czy na pustyni (jak w poprzednich częściach), ale również na terenie miast.

4. Wprowadzone zostaną liczne opcje uatrakcyjnijające bitwy. W czasie walk o miasta każdy budynek będzie mógł stać się twierdzą obrońców, mury trzeba będzie wysadzać (saperzy), rozbijać za pomocą machin oblężniczych lub zdobywać podstawiając drabiny.

5. Gracz skorzysta z dziesiątków jednostek o zróżnicowanych umiejętnościach (siła ataku, obrony, szybkość itp.) – od barbarzyńskich germańskich wojowników, przez greckich hoplitów, aż po kartagińskie słonie.

■ ■ ■ Jacek „Randall” Piekara



Rome: Total War

Strategiczna

* Activision / LEM
* www.totalwar.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: IV kwartał 2003
* Gra na platformy: PC

Zapowiada się epokowe wydarzenie w kategorii gier strategicznych. Po ROME: TOTAL WAR świat nie będzie już taki sam, a wszyscy będą musieli równać do najlepszego produktu na rynku.



PlanetSide

**Stale łączy,
termos kawy i lecisz!...**

Po wielkim sukcesie erpegowego EVERQUESTA firma Sony postanowiła wydać kolejną wieloosobową grę sieciową. Tym razem pomyślano o miłośnikach gier akcji. Wprowadzie PLANET-SIDE ma być połączeniem RPG i FPS, jednak z dostępnych informacji wynika, że ten drugi gatunek będzie w rozgrywce znacząco dominował. Po raz pierwszy o tym tytule zrobiło się głośno podczas targów E3 w 2001 roku. Jednak wbrew zapowiedziom gra nie ukazała się przed Gwiazdką i sporo osób zdążyło o niej zapomnieć. Obecnie program jest w fazie betatestów i lada dzień powinien pojawić się w sklepach. Niestety, na razie tylko na Zachodzie...

Akcja PLANETSIDA toczy się w krainie Auraxis, składającej się z 10 różnych kontynentów. Każdy z nich wyróżnia odmienny kształt i klimat, taka sama ma być tylko powierzchnia, która wyniesie 64 kilometry kwadratowe. O władzę nad tą krainą walczą trzy imperia: zwolennicy starych porządków Terran Republic, miłośnicy wolności New Conglomerate oraz będący pod wpływem obcych Vanu Sovereignty. Gracz oczywiście musi opowiedzieć się po jednej ze stron.

Będiesz miał możliwość utworzenia do czterech postaci, które muszą należeć do tego samego imperium.

Jeśli ktoś będzie chciał grać na zmianę jako żołnierz różnych stron, będzie zmuszony do założenia konta na więcej niż jednym serwerze. Na każdym z nich może grać najwyżej 3500 osób i tylko tyle będzie mogło bawić się równocześnie w tym samym świecie. Najciekawszy jest jednak fakt, że wszystkie działania pojedynczych bohaterów wpływają w widoczny sposób na losy całego imperium. Podobnie jak w BATTLEFIELD 1942 gracz może zdecydować, jakim typem postaci pragnie zostać. Zdecydowana większość zapewne wybierze prostego żołnierza, jednak dla bardziej wymagających przewidziano kilka odmiennych propozycji, takich jak haker, inżynier czy medyk.

W trakcie walki zdobywa się dwa typy doświadczenia. Zebranie odpowiedniej liczby punktów Battle Experience pozwala na dodanie do różnorodnych certyfikatów zwiększających umiejętności bohatera. Każdy nowy certyfikat to możliwość posługiwania się nowymi bronią, kombinizonami czy pojazdami. Wprowadzie liczba

dostępnego wyposażenia nie została jeszcze oficjalnie ustalona, ale zapowiada się naprawdę imponująco.

W przeciwieństwie do FPS'ów takich jak DOOM czy UNREAL bohater nie będzie mógł jednocześnie posiadać wszystkich rodzajów broni. Standardowy kombinizon ma miejsce za ledwie na jedną sztukę broni krótkiej i jedną długiej. Jego

ulepszone wersje będą oferowały dodatkowe miejsce na broń i opcje niewidzialności.

Najmniej informacji ujawniono odnośnie drugiego typu doświadczenia czyli Command Experience. Jak sama nazwa wskazuje, będzie ono związane z umiejętnościami dowodzenia oddziałem, jednak

szczegóły tego elementu gry są na razie pilnie strzeżone.

Szykuje się naprawdę rewelacyjna gra sieciowa, która powinna spodobać się wszystkim miłośnikom DOOMA czy UNREALA. Na koniec bardzo ważna informacja dla osób korzystających z usług internetowych jedynej słusznej telekomunikacji. Według zapowiedzi producenta w PLANETSIDIE będzie można grać już za pomocą modemu 56 kb. Ciekawe jednak czy Sony wystawi w Polsce chociażby jeden serwer? Trzy tysiące graczy na pewno by się w naszym kraju znalazło...

Artur „Kroko” Kowalski

PlanetSide

PS1/PS2

• Sony Online Entertainment / Brak
• www.planetside.com

• Wersja polska
• Tryb multiplayer

• Premiera: maj 2003
• Gra na platformy: PC

Intrygująca gra sieciowa dla miłośników DOOMA: Kilka nowych i ciekawych rozwiązań, tylko czy będzie można pograć w Polsce? Trzymamy kciuki za firmę Sony...



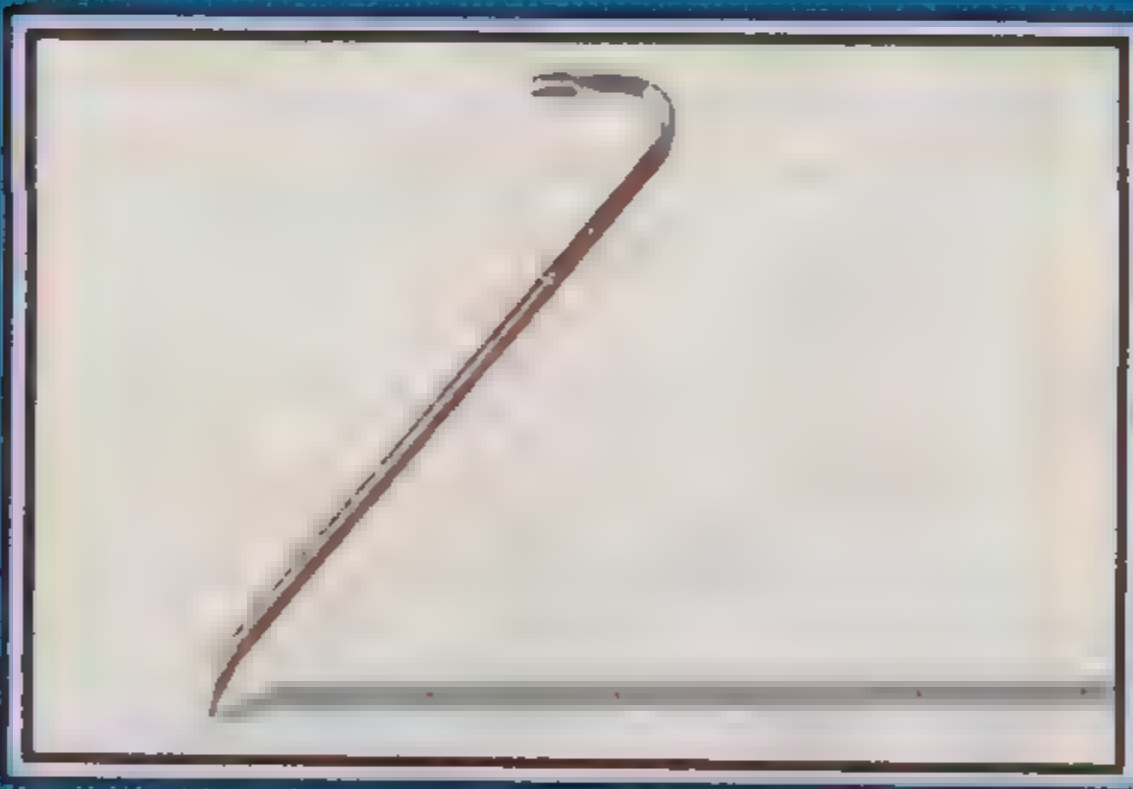
Wkrótce WWWiedźmin

Prace nad grą WIEDZMIN, będącą cRPG'em bazującym na prozie Andrzeja Sapkowskiego, idą pełną parą. W dniu 1 czerwca zostanie otwarta oficjalna strona programu, którą znajdziesz pod adresem www.thewitcher.com. Przy okazji prezentujemy też jako pierwsi ciepłutki screen z tej rewelacyjnie zapowiadającej się gry.



Half-Life 2

Na targach E3 zaprezentowana została wczesna wersja strzelaniny HALF-LIFE 2. Gotowy program trafi do sklepów w okolicach Gwiazdki 2003. To wystarczy, by każdy miłośnik strzelanin FPP piał z zachwytu jak kura po zniesieniu jajka. Screeny na razie trzymane są w tajemnicy.



Kręca Resident Evil 2

Pał Anderson, reżyser filmu „Resident Evil” rozpoczął już przygotowania do realizacji jego drugiej części, noszącej podtytuł „Apocalypse”. W chwili obecnej kompletowana jest obsada. Świadczą o tym na powrót na ekrany wyrazili już Milla Jovovich i Eric Mabius. Za kamerą stanie Alexander Witt.



Men of Valor: Vietnam

Moda na Vietnam trwa. Na Zachodzie tną już w VIETCONG i VIETNAM: LINE OF SIGHT, w produkcji znajduje się BATTLEFIELD: VIETNAM, a w Azji to nawet państewko o tej nazwie założyli. Nic



dziwnego, że twórcy pecetowej wersji MEDAL OF HONOR wzięli się do pracy nad własną wersją konfliktu z końca lat 60. Akcja MEN OF VALOR: VIETNAM rozpoczyna się wraz z wcieleniem głównego bohatera do wojska. Dzielny szeregowiec trafia na front i... okazuje się, że azjatyckie dżungle wcale nie są tak przyjemne jak, dajmy na to, plaża w Normandii. Wróg czai się w krzaczorach, wokół latają napalmy, zaś towarzyszący mu sterowani przez komputer żołnierze nieustannie trzęsą portkami. Kolejne potyczki – m.in. ofensywa pod Tet i bitwa o bazę sił powietrznych w Danang – pozwolą na wykorzystanie m.in. AK47 i M79. Autorzy gry zapowiadają, że program czarować będzie przede wszystkim niesamowitą atmosferą towarzyszącą chaotycznym potyczkom w wilgotnej, tropikalnej gęstwinie. Obiecują też, że zranieni żołnierze będą krwawić. Tym samym potężna wada MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT odchodzi w niebyt. Powiedzmy jej głośno „Adieu”!

Sydney Mystery

PC

W połowie lat 90. Szarzy Użytkownicy Pecetów zezłomowali swoje stacje dysków miękkich (co za ohydna nazwa!) i zastąpili je błyszczącymi czytnikami CD, działającymi z oszalamiającą prędkością x2 i x4. Na rynku zaczęły pojawiać się gry wykorzystujące pojemność nowego nośnika. Wśród nich wyróżniały się tzw. przygodówki filmowe. Takie produkcje jak X-FILES czy BLACK DAHLIA oferowały proste zagadki okraszone aktorskimi scenkami, kręconymi cyfrową kamerą video. Moda na nie przeminęła wraz z przebojami pokroju ATLANTIS czy FAUST. Okazuje się jednak, że nie do końca. W SYDNEY MYSTERY wcielisz się w postać prywatnego detektywa, któ-



remu ktoś porwał wujka Freda. Śledztwo zaprowadzi cię we wszystkie urokliwe zakątki byłej brytyjskiej kolonii karnej, włącznie ze słynnym gmachem opery, portem, dawnymi koszarami Hyde Park Barracks i katedrami Saint Mary i Saint Andrews. Trafisz też do pobliskiego buszu, w którym – jak głosi plotka – żyją kangury, koale i jakiś teksański prezydent.

Full Throttle: Hell on Wheels

Kontynuacja jednej z najciekawszych przygodówek firmy LucasArts. Po raz wtóry wcielasz się w postać Bena, zwariowanego rockera o nieco sarkastycznym poczuciu humoru. Wczoraj zaparkowałeś swojego choppera na parkingu leżącym w całkiem uroczym miasteczku. Dziś okazało się, że pewna bardzo brzydka korporacja zamierza przerobić całą okolicę na kluski mielone, a na ich gruzach wybudować potężną fabrykę. Wskakujesz więc na swojego Corleya i wraz z garstką przyjaciół ruszasz do boju o kiepskie piwo, tanie części zamienne, parkingi dla zatuszczonych kierowców ciężarówek oraz szeroko rozumianą demokra-

PC, PS2, XBOX



cję. Czeką cię seria skomplikowanych zadań zręcznościowych przerywanych złożonymi zagadkami, możliwość rozmowy z bandą około 50 postaci niegrywalnych oraz dużo, dużo świetnej komiksowej grafiki. Premiera zimą.

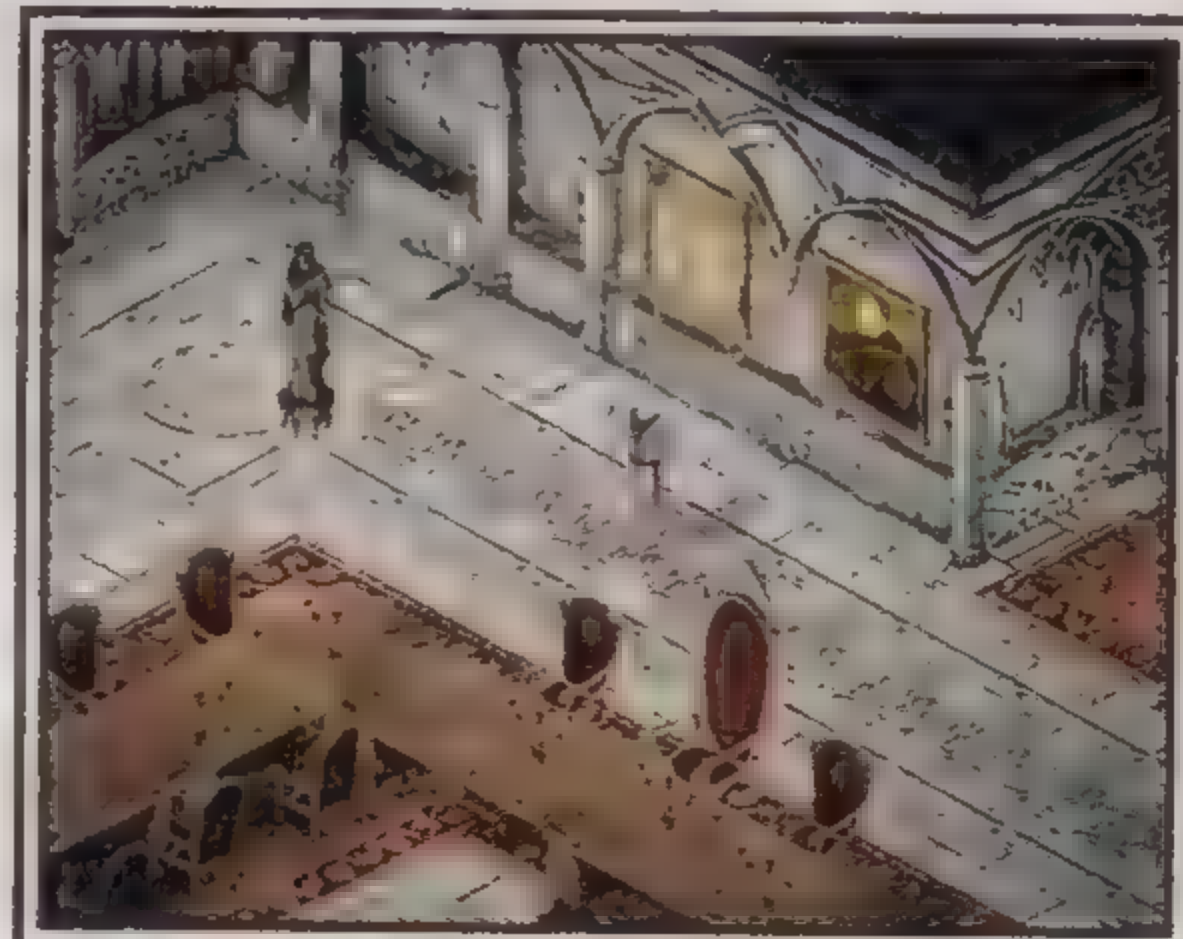
Black 9 PC, PS2, XBOX



Gra GOTHIC, mimo znakomitych recenzji, nie doczekała się zbyt wielu potomków. Dopiero teraz w Sieci zaroilo się od zapowiedzi cRPG'ów wykonanych w konwencji FPP / TPP. Autorzy BLACK NINE zakupili silnik znanej strzelaniny UNREAL i ubrali go w ciuszki z roku 2080. Dziewięć mrocznych Illuminati (tajnych stowarzyszeń) toczy bój o władzę nie przebiegając w środkach. Przemoc przenosi się na ulice, zwykli ludzie sięgają po broń i przestają wierzyć politykom. W tych jakże trudnych warunkach pewien najemnik próbuje dociec prawdy o otaczającym go świecie i zapewnić swoim dzieciom dach nad głową, darmowy dostęp do edukacji i całą resztę socjalistycznych bzdetów. Wśród zalet gry wymienia się galerię interesujących postaci, możliwość ulepszania ich za pomocą najnowszymi osiągnięć nanotechnologii oraz nieliniowy scenariusz. A wady programu? O dziwo, na obecnym etapie produkcji nie wymienia się ich wcale.

Inquisitor PC

Akcja nowej czeskiej gry cRPG toczy się w alternatywnej wersji średniowiecza. Trwa właśnie zadyma między Inkwizycją i rosnącymi w siłę heretykami. Choć Sanctum Officium pali jedną czarownicę za drugą i w okrutny sposób rozprawia się z nielegalnymi stowarzyszeniami religijnymi, sekta Dzieci Nowego Porządku nieprzerwanie zdobywa sympatyków. Budzi przez to niepokój króla, który postanawia wmieszać się w konflikt. I w tak pięknych okolicznościach przyrody młody człowiek – ksiądz, paladyn bądź totrzyk – otrzymuje od swoich zwierzchników rozkaz rozwiązania pewnej mrocznej zagadki... INQUISITOR ma być bardziej rozbudowaną wersją DIABLO, z trzema oddzielnymi, zaciebiającymi się scenariuszami oraz intrygującą, dwuwymiarową grafiką. Premiera latem.



Railroad Pioneer

PC

Właśnie dostałeś całkiem niezłą fuchę: posadzono cię na stolku kolejowego magnata. Szybko przejrzałeś listę obowiązków i... nie jest źle. Będziesz projektował szlaki ciągnące się poprzez amerykańskie prerie i łączył torami kolejne miasta. Zajmiesz się wydobywaniem surowców naturalnych, dasz też pracę setkom kolejarzy, robotników, ochroniarzy, traperów i kartografów. Naukowców pogonisz do desek kre-



ślarskich, tak by przygotowali projekty nowych modeli lokomotyw. Dzięki ich ciężkiej pracy szybciej przewieziesz towary i tym samym zarobisz więcej. Także na handlu! W RAILROAD PIONEER pojawi się 25 typów lokomotyw i 10 różnych wagonów. Będziesz mógł przewozić nimi 18 rodzajów dóbr pochodzących z 22 gałęzi przemysłu (w część z nich sam zainwestujesz). Trójwymiarowa grafika i pięć różnych scenarii, a także możliwość pojedynkowania się w Sieci z trzema kumplami dopełnią obrazu całości. Tylko czy RAILROAD PIONEER ma szansę w pojedynku z RAILROAD TYCOON 3?

Nitro Family

PC

Dynamityczna strzelanina FPP na silniku SERIOUS SAM. Fabułę ma niemal taką samą jak tysiące innych gier tego gatunku i dlatego nie warto strzepić sobie na nią języka. Trochę zmian wprowadzono w rozgrywkę. Otóż w czasie walki towarzyszy ci dziewczucha – równie urodziwa, co twarda. Choć brzmi to niewiarygodnie, potrafi ona wykonać



nalot dywanowy na pozycje przeciwnika. Niestety, w twoim katalogu broni brakuje dywanów. Znajdziesz tam za to kilkanaście rodzajów wyjątkowo potężnych gnatów, potrafiących położyć pokotem całą armię bandytów. Niektóre z nich zajmują jedną trzecią ekranu! Inna ciekawostka: wyjątkowo udane akcje, zwane tu combosami, nagradzane są masą punktów. A gdy do twojego mózdzku doleci świeża i duża porcja adrenaliny, będziesz miał halucynacje jak po narkotykach. Ojji, rodzice będą niezadowoleni, gdy przydybią cię z tą grą!



Schwarzenberg

PC, PS2, XBOX

Frok 1945. Armia Trzeciej Rzeszy padła już na kolana. W miasteczku Schwarzenberg, ostatnim bastionie sił Hitlera, bronią się jej niedobitki. Nagle alianci wstrzymują atak. Ich dowódcy nie chcą brać osady siłą – zamiast zwykłych żołnierzy do jej wnętrza wysłany zostaje oddział specjalny. Czyżby chodziło o skarby zrabowane przez faszystów? Słynną Bursztynową Komnatę? A może w mie-



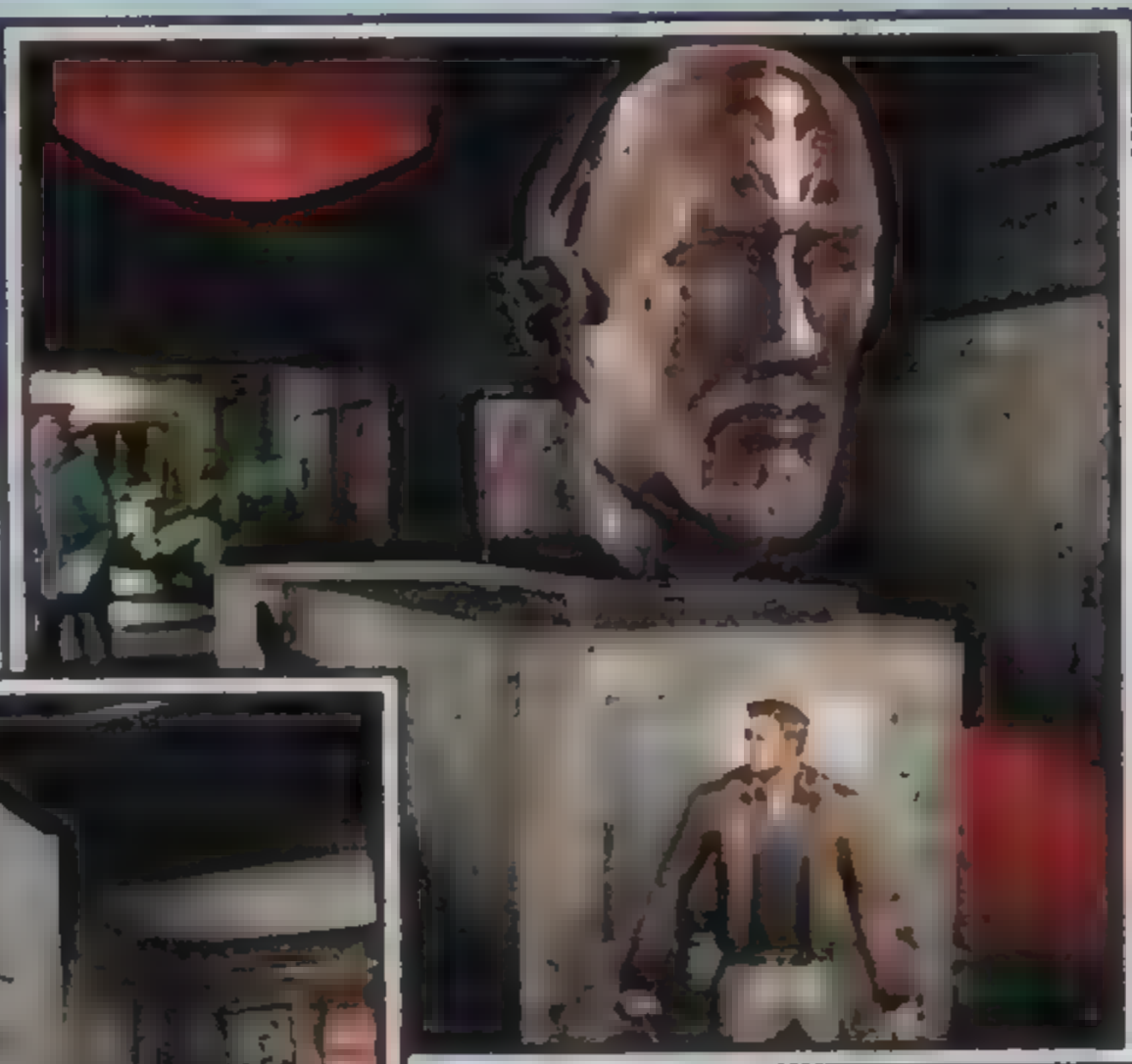
ście ukryto informacje o tajnej broni Hitlera? Tego nie wiesz. W ogóle wiesz mało, zwłaszcza jak na naukowca.

W chwili obecnej chce ci się wymiotować... gdyby nie spadochron, już dawno roztrzaskałbyś się o miejski bruk. Kołysze jak diabli! W SCHWARZENBERG wezmiesz udział w tajnej misji tajnych oddziałów tajnie specjalnych. Będziesz dużo biegał, trochę strzelał i ciutkę kombinował – wszystko to dzięki scenariuszowi przygotowanemu przez twórców najlepszych niemieckich systemów cRPG. W pracach nad grą biorą też udział graficy z studia animacji filmowej Huhn i historycy specjalizujący się w tematyce II wojny światowej.

Cold War

PC

Środek zimnej wojny, Czechy. Stacjonujący w Pradze doświadczony agent CIA, Razor Kane, dostał właśnie nowe rozkazy. Czeką go wy-cieczka do Związku Radzieckiego. Aby zapobiec wybuchowi kolejnej, trzeciej już wojny światowej, Kane będzie musiał przeniknąć do serca elektrowni jądrowej w Czarnobylu, do tajnej bazy wojskowej położonej pod mauzoleum Lenina i na pokoje Krem-la... COLD WAR to klasyczna skradanka z widokiem TPP, powstająca w czeskim Mindware Studios. Jej bohater łączy w sobie cechy szybkostrzelnego Jamesa Bonda oraz pomysłowego MacGyvera, który z budzika, kawałka plastiku i fiolki z eterem buduje usypiającą bombę zegarową. Taki sprzęt



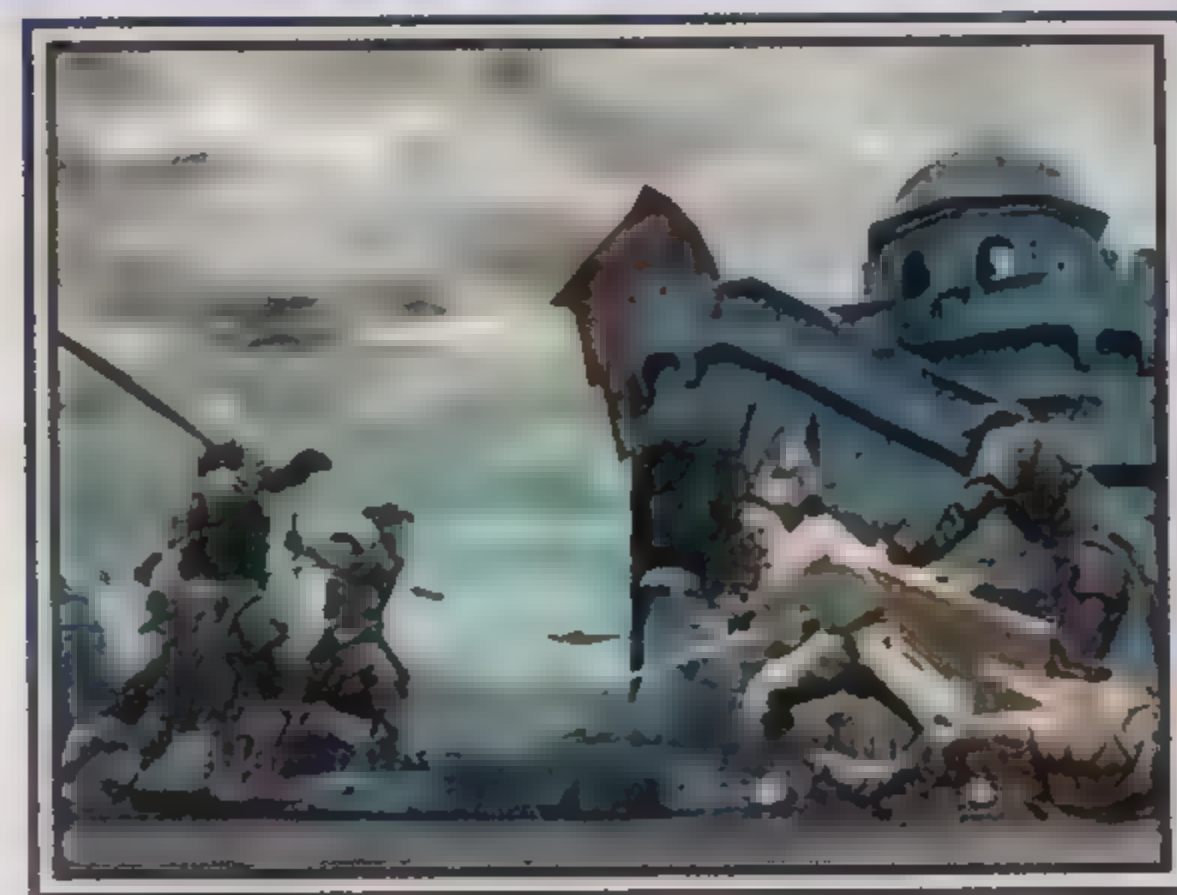
z pewnością wystarczy na głupiego ochroniarza pracującego w elektrowni, ale czy dobry pies tropiący da się zwieść tak ogranym trikom? No

i co się stanie, gdy główny bohater połączy gumową kaczkę z żelazem na porost włosów, polewając urządzenie sosem z jamy chłono-trawiającej australijskiego koralowca Madreporaria? Odpowiedź na mądrzejsze z powyższych dwóch pytań poznasz już w grudniu.

LOTR: Return of the King

PC, PS2, Xbox, GCN

Filmowej trylogii „Władca Pierścieni” towarzyszyły dwie gry komputerowe. Z DRUŻYNĄ PIERŚCENIA, bazującą na książkowym oryginale, Frogger obszedł się bardzo surowo. Z kolei zręcznościówka TWO TOWERS, przygotowana przez Electronic Arts i wydana wyłącznie na konsole, zebrła znakomite recenzje. I właśnie ta druga gra



doczeka się już niedługo kontynuacji. W RETURN OF THE KING wcielisz się w Gandalfa, Aragorna, Legolasa, Gimlego, a także w pocziwego Sama i rozczulającego Froda. Czeką cię wyprawa poprzez najważniejsze lokacje drugiej i trzeciej części filmu, setki widowiskowych pojedynków, starć, a nawet całych bitew, wreszcie rewelacyjna grafika oraz muzyka napisana przez Howarda Shore. Autorzy obiecują również interaktywny, żywy świat, wiele ścieżek prowadzących do zwycięstwa, wreszcie postacie o twarzach i głosach znanych z kina. To będzie hit! No, ewentualnie jakieś inne herbatniki...

VICE CITY na PC

Jeśli nie zdarzy się jakieś nieszczęście, epidemia przyszłości czy atak zmutowanych kalafiorów, to pecetowa wersja GTA: VICE CITY trafi do zachodnich sklepów już za kilka dni. Wymagania sprzętowe programu są niestety ogromne: do płynnej gry potrzeba jedynie Pentium 1.4 GHz, 256 MB RAM, 2 GB wolnego miejsca na dysku i akceleratora 64 MB RAM. Oczywiście mocniejszy sprzęt nie zawadzi.

Maluch rulez

Zaprezentowane przez nas na cover CD demko zrecenzji MALUCH SIM zainteresowało wszystkich branżowców. Nowy polski developer, Play Publishing, jako pierwszy zakontraktował sobie prawa do pełnej wersji gry. W efekcie MALUCH RACER, wzbogacony o nowe trasy i kilka innych, rodzinnie polskich samochodów (np. Duży Fiat i Polonez), już wkrótce trafi do sprzedaży. Kusi zwłaszcza ceną: niecałe 20 złotych za egzemplarz.

Pociąg do trójki

Firma PopTop ogłosiła, że pracuje już nad trzecią częścią popularnej gry ekonomicznej RAILROAD TYCOON. Program pojawi się na rynku jesienią tego roku i będzie w pełni trójwymiarowy. Gracz nadal będzie zarządzał niewielkim (przynajmniej na początku) przedsiębiorstwem kolejowym. Przewoży, dowoży, pociągi... Któż tego nie kocha?

Wielki MATRIX

Sześć płyt zajmie pecetowa wersja gry ENTER THE MATRIX. W przypadku konsol PlayStation 2, Xbox i GameCube będą to zaledwie dwie płyty (ale dużo bardziej pojemne). W programie pojawi się blisko godzina materiału filmowego oraz spora dawka dynamicznej muzyki. Wiadomo też, że wersja na PC będzie droższa od konsolowej – przynajmniej na Zachodzie. Polski dystrybutor, firma CD Projekt zapowiada, że jej cena wyniesie około 130 złotych.

Europa puchnie

Firma Paradox Entertainment, sławiona znakomitą grą strategiczną EUROPA UNIVERSALIS, pracuje nad kolejnymi częściami cyklu. Latem do polskich sklepów trafi program MROczne WIEki (z angielską „Crusader Kings”), którego akcja toczy się w epoce krucjat, w latach 1066-1453. Z kolei prace nad EUROPA UNIVERSALIS 3 potrwać co najmniej do najbliższej zimy.

Tony Hawk's Pro Skater 4 PC

Tony Hawk, słynny amerykański bojownik o wolność tapirów i szybkość desek na kółkach, zagrości po raz trzeci na ekranach domowych komputerów. W TONY HAWK'S PRO SKATER 4 zmierzy się z 14 innymi mistrzami czterech kółek i weźmie udział w szaleństwach w blisko dziesięciu skateparkach. Gra przyniesie też zupełnie nowe zadania oraz oryginalne triki, zaś grafika zostanie mocno poprawiona. Osoby znające program z konsoli Playstation 2 ujrzą zupełnie nowe, bardziej realistyczne animacje oraz tekstury znacznie lepszej

jakości. Jakby tego było mało, TONY HAWK'S PRO SKATER 4 zostanie rozszerzony o nowe opcje gry w Sieci, m.in. w trybach Capture The Flag i Goal Attack. Premiera gry zapowiadana jest na czerwiec tego roku, wcześniej w Sieci pojawi się oficjalne demo. Aha, i jeszcze jedno. Przy powstawianiu tej nowinki nie zginął żaden tapir.



Tactical Soccer PC

Edward Grabowski, syn Polaka walczącego niegdyś na froncie zachodnim, zajmuje się grami



komputerowymi od kilkunastu lat. To spod jego kreatywnych rąk wyszły znane wszystkim starszym graczom MERCHANT COLONY i GRAND PRIX MANAGER. Najnowszy projekt naszego rodaka łączy w sobie widowiskowość serii FIFA ze strategicznymi aspektami CHAMPIONSHIP MANAGER. Jakim cudem? Otóż w TACTICAL SOCCER grasz w piłkę nożną w systemie turowym. W czasie paury decydujesz, jak mają zachować się poszczególni zawodnicy, oni zaś wykonują twoje zamierzenia w czasie rzeczywistym. Program umożliwia rozegranie pojedynczego meczu, rozgrywek ligowych oraz pucharowych.

Chrome PC

Firma Techland kończy właśnie prace nad dynamiczną strzelaniną FPP zatytułowaną CHROME. Grę uważa się obecnie za najbardziej oczekiwaną polską produkcję (obok WIEDZMINA i drugiej części POLAN), a opinie zachodniej prasy sugerują, że rzeczywiście jest na co czekać. Kilka dni temu zakończyły się betatesty programu. Ponad 100 szczęśliwców z Polski i około tysiąca z całego świata przez ponad miesiąc towarzyszyło Boltowi Loganowi w jego zmaganiach ze ścigającą go przeszłością. Fałszywi przyjaciele, okrutni piraci, nie do końca lojalni koloniści, zwykli mordercy, do tego kilka ciężkich karabinów i cała masa implantów, które – niczym w DEUS EX – udoskonalają ciało i rozum... Brzmi ciekawie? Owszem, i już w połowie czerwca stanie się rzeczywistością.



TOP-13 LISTA

- | | | | | | |
|----------|--|------------|-----------|--|------------|
| 1 | Grand Theft Auto III
PC, PS2 | 001 | 8 | Morrowind
PC, Xbox | 034 |
| 2 | Mafia
PC | 030 | 9 | Max Payne
PC, PS2, PSOne, Xbox | 005 |
| 3 | Diablo 2
PC | 008 | 10 | The Sims
PC, PS2 | 003 |
| 4 | Warcraft III
PC | 010 | 11 | Icwind Dale II
PC | 029 |
| 5 | Neverwinter Nights
PC | 014 | 12 | Gothic
PC | 026 |
| 6 | Medal Of Honor:....
PC | 002 | 13 | Battlefield 1942
PC | 032 |
| 7 | Hitman 2
PC, PS2, Xbox | 018 | | | |

Battlefield 1942: Secret Weapons Of World War II PC



Przyszły nowe rozkazy od dowództwa POLA BITEWNEGO 1942. STOP. Nowy dodatek w drodze. Na hasło BATTLEFIELD 1942 podać odzew SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II. Dary bogate, przyjąć bez wahania i zagładania w zęby. STOP. Siedem nowych broni, m.in. Remington Auto 5 i Mauser K98. Do tego szesnaście pojazdów, z których część powstała w tajnych laboratoriach wojskowych i nie weszła jeszcze do seryjnej produkcji. STOP. Osiem nowych map i dwie nowe formacje: brytyjscy komandosi i niemieckie oddziały specjalne. STOP. Pola bitewne

Fire Chief PC

Zamachy z dnia 11 września 2001 roku zapoczątkowały polityczno-wojskową kampanię skierowaną przeciwko światowemu terroryzmowi, której przejawem była m.in. wojna w Iraku. Zdaniem niektórych jej kolejnym celem powinna być Syria, zdaniem innych – sam Bush i jego Stany Zjednoczone. Wydaje się, że najlepiej na tym całym zamieszaniu wyszli amerykańscy strażacy. Dzięki bohaterskiej postawie w czasie ataków stali się w USA jedną z najbardziej szanowanych warstw społecznych i... doczekali się gry komputerowej. W FIRE CHIEF pojawi się 10 misji, takich jak

pożar lasu, eksplozja w elektrowni jądrowej czy w wypełnionym ludźmi banku. Gracz otrzyma do dyspozycji kilkadziesiąt rodzajów pojazdów ratowniczych, armię zawodowych strażaków, a nawet sztab kryzysowy! Silną stroną programu będzie ładna trójwymiarowa grafika oraz realistyczny system rozprzestrzeniania się ognia. Zagrasz, a chłopak rozprzestrzeni się na twoim biurku i nawet myszka myknie ci na pokoje.



Morrowind: Bloodmoon PC

Wyobraź sobie klasyczne odnóże konia, przybliż się w myślach do niego, przyjrzyj dokładnie, a następnie przelicz palce dowolnie wybranej nogi. Wyszło sztuk jeden? Zgadza się! Masz dobre wyobrażenie o budowie konia. Sęk w tym, że w niniejszej zapowiedzi zwierzę to nie ma racji bytu. Niezależnie bowiem od tego, jak bardzo by się starało, i tak nie doliczy się na palcach swojej „dłoni” wszystkich dodatków do gry MORROWIND. Po wydaniu na Zachodzie (a wkrótce również i w Polsce) rozszerzeniu o nazwie TRIBUNAL, firma Bethesda zapowiedziała BLOODMOON. Zaprowadzi on twojego bohatera do targanej przez śnieżne burze krainy

Sollstheim. Mieści się tam niewielka kolonia górnicza, nękana przez watahy wstrętnych wilkołaków. Będiesz jej bronił, walcząc między innymi z trolami i śnieżnymi żyłkami. Jeśli jednak ci niewdzięcznicy nie przyjmą cię odpowiednio, przyłączysz się do małych wilkołaków i przekonasz górników, że upuszczenie oskarża jest ostatnią czynnością, jaką wykonają w swym nędznym życiu.



... Michał „Joel” Zacharzewski, TOP-13 Michał „Kroger” Cichy

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

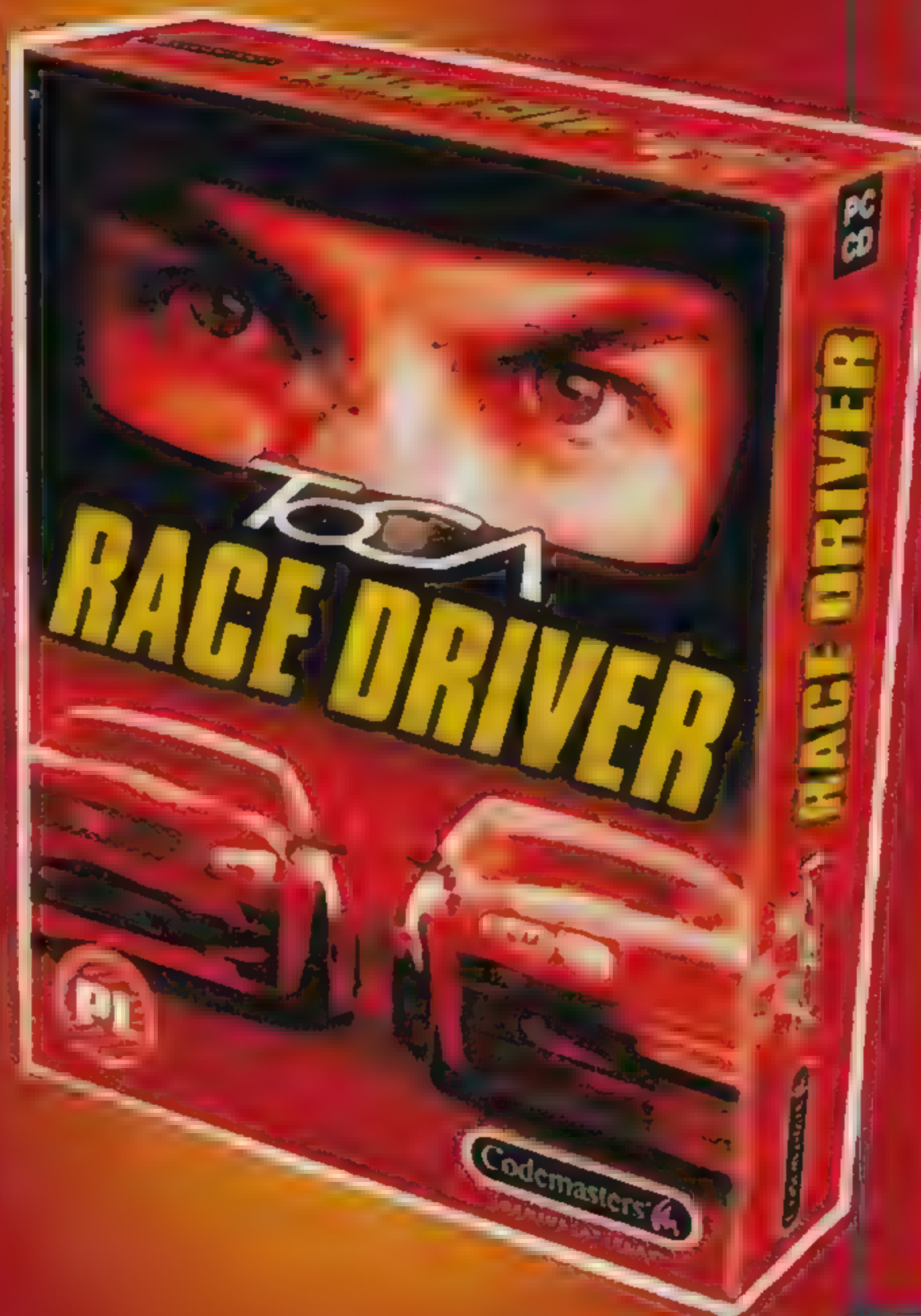
- | | |
|--|--|
| 004 Heroes Of Might And Magic IV – PC | 016 Commandos 2 – PC |
| 012 SW: Jedi Knight II – PC, Xbox, GCN | 042 Twierdza – PC |
| 027 FIFA 2003 – PC, PS2, PSOne, Xbox | 031 Medieval: Total War – PC |
| 019 Disciples 2 – PC | 013 Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox |
| 040 Soldier of Fortune 2 – PC | 024 Beach Life – PC |
| 023 Final Fantasy X – PS2 | 028 NFS3: Hot... 2 – PC, PS2, Xbox, GCN |
| 043 StarCraft – PC | 007 Super Smash Bros Melee – GCN |
| 025 GTA Vice City – PS2 | 033 Black & White – PC |
| 035 Baldur's Gate – PC | 039 The Thing – PC, PS2 |
| 006 Return To Castle... – PC | 038 Operation Flashpoint – PC |
| 036 Unreal Tournament 2003 – PC | 017 Larry 7 – PC |
| 015 Age of Mythology – PC | 011 Harry Potter i ka... – PC, PSOne, PS2, GBA |
| 041 Tekken 4 – PS2 | 020 Duke Nukem Manhattan – PC |
| 009 Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox | 037 The Sting – PC |
| 021 Dungeon Siege – PC | 022 RalliSport Challenge – PC, Xbox |

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LRCL.#** (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LRCL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę TOCA RACE DRIVER ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



Zginiesz marnie!
Chyba że jesteś
specem rozgrywki
tego typu lub lubisz
powtarzać misje
w nieskończoność

Tom Clancy's RAINBOW SIX RAVEN SHIELD



Cykli RAINBOW SIX dostarcza nam emocji od 1998 roku. Tak naprawdę tę grę można albo kochać albo nienawidzić – jeden strzał oznacza tu z reguły jednego trupa, co w porównaniu z przyjmującymi kilogramy ołowiu terminatorami z COUNTER-STRIKE może wydawać się wręcz... nienaturalne. Mówiąc krótko, nie sposób pozostać wobec tego tytułu obojętnym. Dlatego

też, zamiast dalej ściemniać, stwierdzam autorytarnie – RAVEN SHIELD to zdecydowanie najlepsza część tej znanej serii. I nie może być inaczej.

Paradoksalnie, omawiany tytuł nie oszołomi cię wielką liczbą nowości. Pod wieloma względami RAVEN SHIELD stanowi bardziej remake ani-

Rainbow Six: Raven Shield

FPP

Wymagania sprzętowe:

Pentium III 800 MHz,
128 MB RAM, 1.7 GB HDD

Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Ubi Soft / Play-It

www.raven-shield.com

Świetna grafika, prostszy interfejs. To lepsza część RAINBOW SIX

Dzienne animacje niewiele nowego

Grafika

Dźwięk

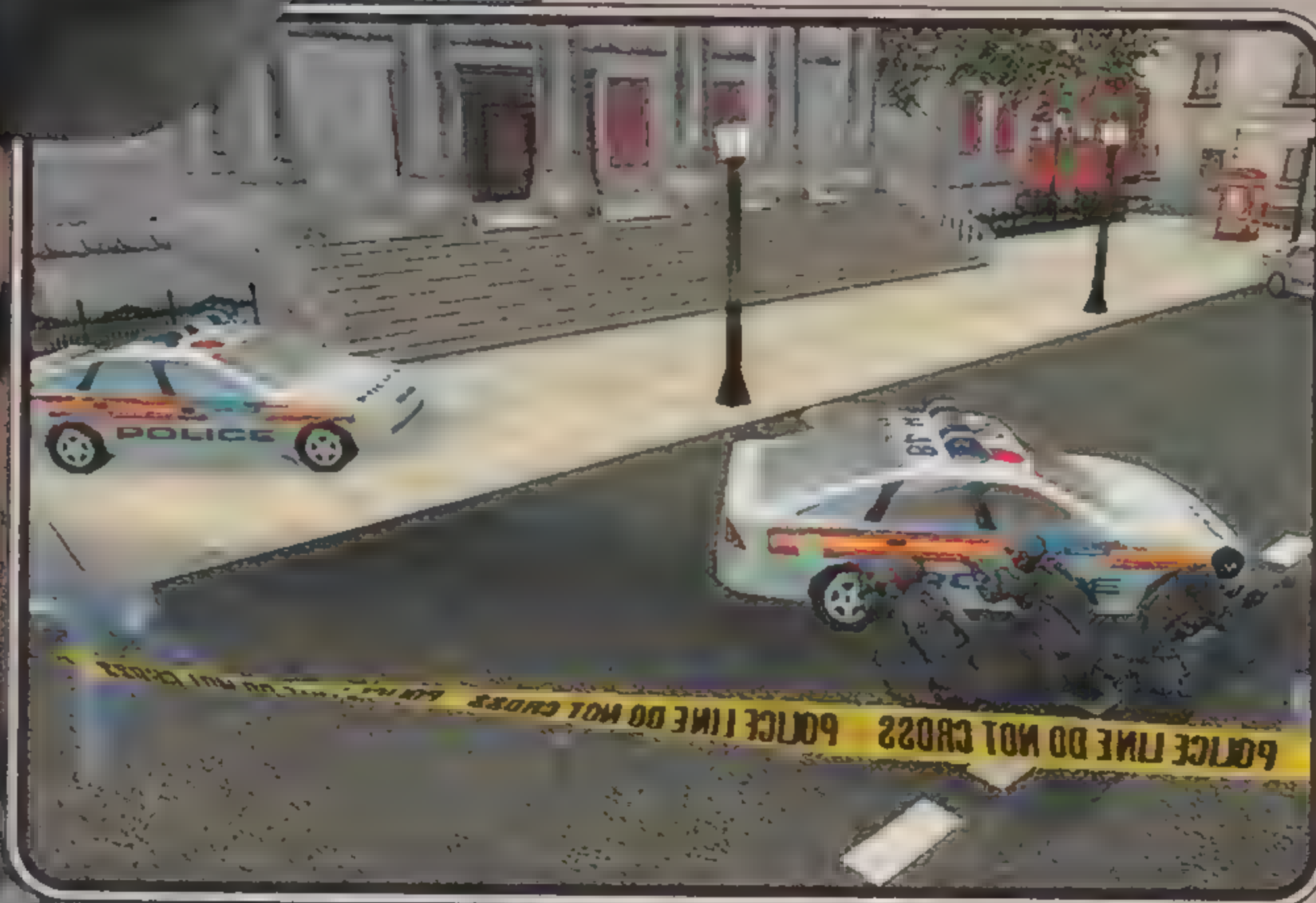
Fajda

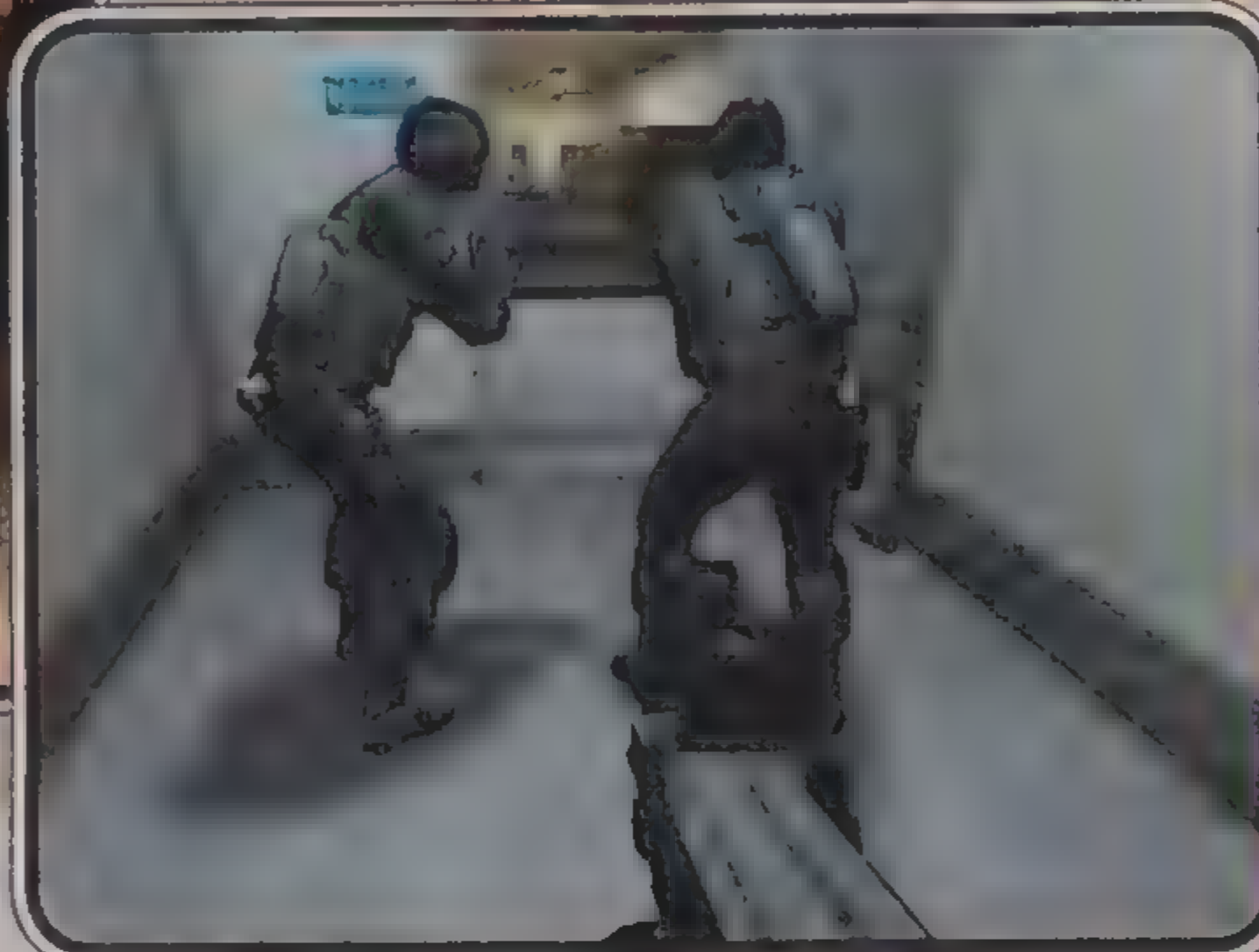
Lubisz trudne gry?
Czekasz na prawdziwe wyzwanie?
Sprawdź tę fabulę
da ci sporo do myślenia...

5- 4 5

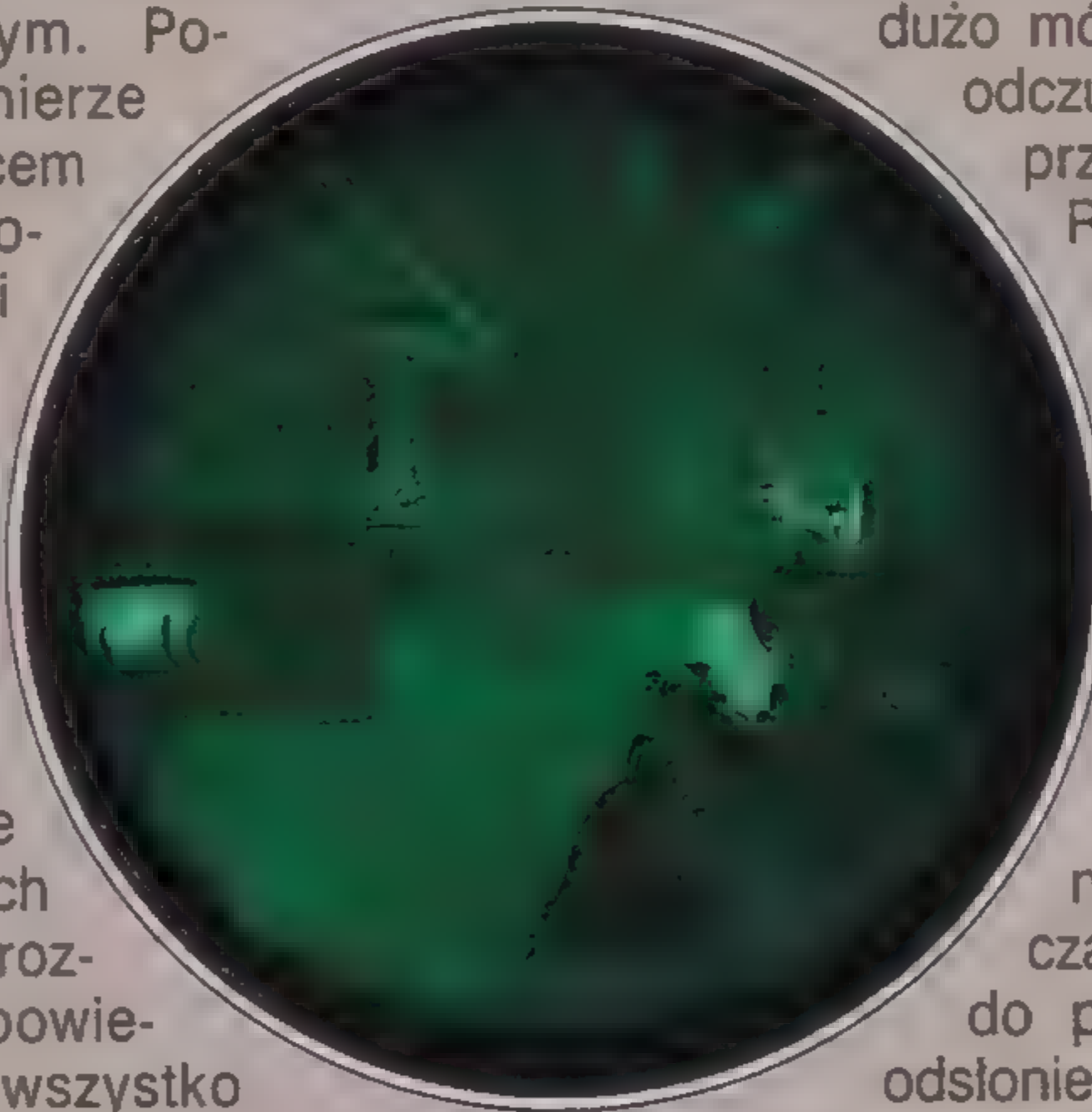
5-

cenę
129.99





żeli klasyczny sequel. Oczywiście znajdziesz tutaj kilka nowych mapek i odczujesz generalny tuning rozgrywki, ale wielu graczy – zwłaszcza hardcore'owych fanów RS – poczuje się w zasadzie jak w domu. Podobnie jak w przypadku poprzednich części gry, istotę programu stanowi dowodzenie elitarnym oddziałem antyterrorystycznym. Po-
szczególni żołnierze zdają się być żywcem przeniesieni z poprzednich części serii – delikatnie zmienił się za to sposób przyłączania ich do poszczególnych grup. Zmiany te są jednak na tyle subtelne, że nie ma się co na ich temat specjalnie rozpisywać. Dość powiedzieć, że teraz wszystko idzie nieco sprawniej, a poszczególne ekrany są bardziej przejrzyste. Poprawiony został też system planowania akcji. Nie zrozum mnie źle – wciąż należy do tych bardziej skomplikowanych, lecz teraz istnieje zdecydowanie większa szansa, że nie odstraszy on laików. Bardzo pomocne okazuje się być okienko, w którym ukazywane jest to, co na danym etapie planu widzi zaznaczona grupa. Warto też nadmienić, że standardowe, przygotowane przez dowództwo plany mają spore szanse na powodzenie. Na każdy poziom przypadają dwa plany standardowe



(jeden nastawiony na kooperację kilku grup oraz jeden dla samotnego oddziału), co – w przeciwieństwie do poprzednich części programu – daje ci pewną możliwość wyboru.

Tym samym dochodzimy do serca gry. Tutaj zmieniło się najwięcej. RAVEN SHIELD napędzany jest przez kod graficzny UNREAL II i – co tu dużo mówić – daje się to odczuć. Wprawdzie poprzednie odsłony RAINBOW SIX nie należały do najbrzydszych gier na świecie, to jednak brakowało im nieco barokowego przepychu, tak charakterystycznego dla popularnych hitów. Te czasy należą jednak do przeszłości. W tej odsłonie gry uwagę zwracają zwłaszcza rewelacyjne mo-

dele postaci – są pełne szczegółów i rzeczywiście fajnie się poruszają. Kiksy pojawiają się chyba tylko w przypadku śmierci postaci. System rag-doll nie jest jeszcze doskonały, przez co trupy zdradzają tendencję do nader nienaturalnego układania się na ziemi. Ogólnie jednak nie ma się do czego przyczepić. RAINBOW SIX nigdy bowiem nie wyglądał równie dobrze. Na pochwały zasługują zwłaszcza granaty dymne – które nie dość że wybuchają w świetny sposób, to jeszcze okazują się rzeczywiście przydatne na polu bitwy.

Cieszy też fakt, że nie uleciało nic z dawnego klimatu gry. RAVEN SHIELD jak mało która produkcja potrafi oddać koszmar strzelaniny w ciasnych, zamkniętych pomieszczeniach. Zwłaszcza że terroryści są zarówno dobrze przygotowani technicznie, jak i wyćwiczeni. W zasadzie w każdej chwili coś może „pójść nie tak”, a wtedy rozpętuje się prawdziwe piekło. Nawet przebudowane menu poleceń dla podwładnych może być w tym momencie niewystarczające.

Ale to w końcu o chaos w RAVEN SHIELD chodzi. Jeżeli sprawnie poradzisz sobie z realizacją planu i dowodzeniem ludźmi, to – teoretycznie – sukces masz zapewniony. Zwłaszcza że do twojej dyspozycji pozostawiono imponujący arsenał giber i najnowszych sprzętu. Bronie występują w tysiącach odmian i w milionach konfiguracji. Mnie najbardziej ucieszyło jednak to, że wreszcie wi-

SHIELD, bez zastanowienia wymienilibym poziom trudności. Nawet na najniższym poziomie niemożliwe okazuje się zapisywanie stanu gry podczas misji, co potrafi być bardzo dokuczliwe (kiedy będziesz zaczynał zadanie siódmy raz z rzędu, zrozumiesz, o co mi chodzi). Przez to RAVEN SHIELD staje się pozycją hermetyczną, którą docenią tylko zagorzali fani gatunku. Ale, z drugiej strony, to przecież z myślą o nich Ubi Soft Montreal stworzył tę grę. Na naszym rynku ukazała się ona w polskiej wersji językowej. Powinno to pomóc mniej wprawnym „anglistom” zapoznać się z serią.

... Maciej „Anzelmo” Ogiński

dać na ekranie, jaki sprzęt trzyma prowadzony aktualnie żołnierz. Każdy egzemplarz broni to małe dzieło sztuki. Bardzo efektywnie prezentuje się zwłaszcza czujnik bicia serca, który tym razem pojawił się w formie umożliwiających patrzenie „przez” ściany i podłogi gogli. Jeżeli miałbym wskazać, co nie odpowiada mi w RAVEN





INDIANA JONES

AND THE EMPEROR'S TOMB

Oto na rynku pojawiła się kolejna część przygód uwielbianego przez kinomanów archeologa

Akcja gry toczy się w roku 1935. Tym razem przedmiotem, którego szuka Indy, jest perła zwana Sercem Smoka. Do wyścigu o nią stają żądni władzy nazłóci z Albrechtem von Beckem na czele oraz współpracujący z nimi Marshal Kal. Perła znajduje się w tytułowym Grobowcu Cesarza. Zanim jednak do- trzesz do niego, musisz odnaleźć porzu- czone po całym świecie elementy Zwierniaka Marzeń.

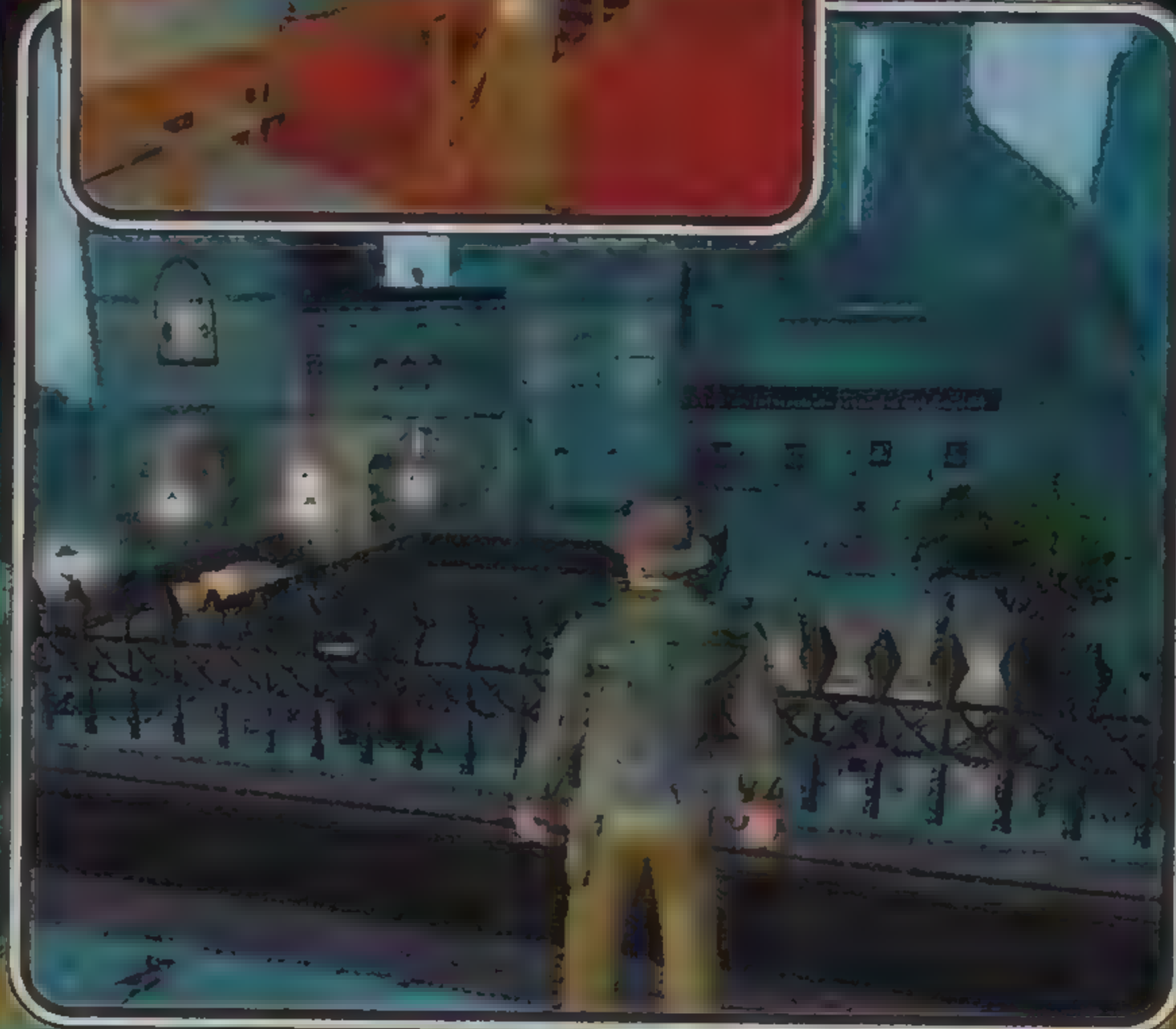
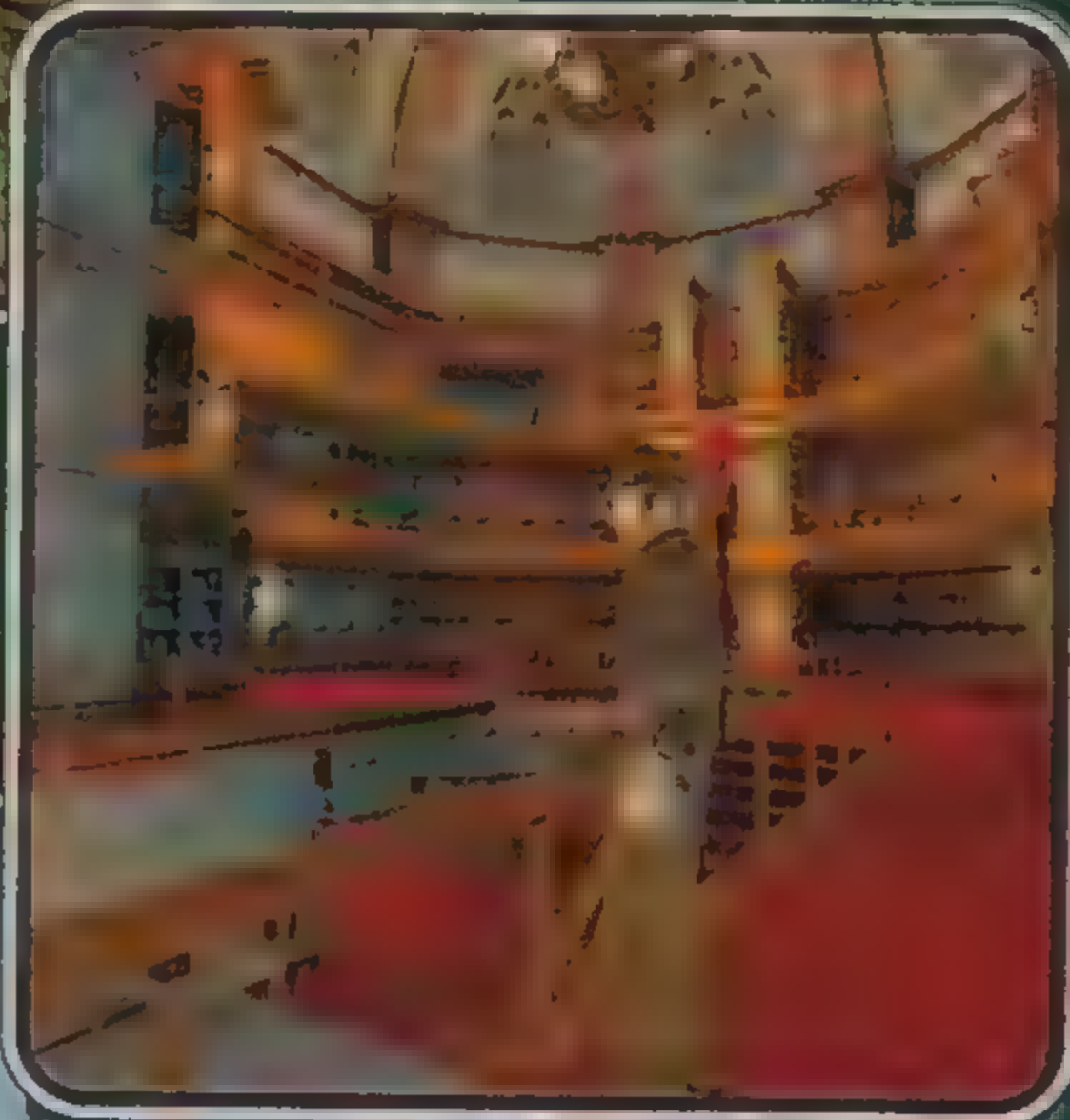
Indy jak zwykle zabierze cię w wiele pięknych i niebezpiecznych miejsc. Zwiedzisz Sri Lankę, poznasz najciem- niejsze zakamarki zamku w Pradze i wykopaliska w Istanbule, aby w koń- cu dotrzeć do tytułowego Grobowca Cesarza. Droga do celu oczywiście nie jest taka pro- sta. Przede wszystkim mu- sisz zmierzyć się z masą przeciwników, którzy zrobią wszystko, aby pokrzyżować twoje plany. Na szczęście nie przez całą grę będziesz sam. W pewnym momencie dołączy do ciebie przepięk- na Mei Ying, która dzięki znajomości wschodnich sztuk walki bardzo ułatwi ci pracę.

Do podstawowych umiejętności Jonesa należą: chodzenie, bieganie, skakanie, wspinanie się, chodzenie po gzymsach, turlanie się i oczywiście sprawne posługiwanie się bronią. Indy potrafi również pływać, pamiętaj jednak, że pod wodą kryją się rekiny, aligatory czy nawet ogromna ośmiornica!

Choć w grze najważniejsze są elementy zręcznościowe, to i tak nie zabrakło różnego rodzaju zagadek. Nie zmuszają one do nadmiernego wysiłania szarych komórek, często jednak bę- dziesz musiał rozwiązywać problemy ty- pu: na którą linę skoczyć lub jak ominąć zastawione pułapki. Jeśli masz okazję, rozetrzyj się spokojnie, a może gdzieś znajdzie się jakaś dźwignia, która po- zwoli ci wyeliminować wszystkich prze- ciwników za jednym zamachem bądź w ogóle uniknąć rozlewu krwi.

Jeśli jesteś spragniony naprawdę ogromnych emocji, to możesz być pewien, że ich nie zabraknie. Co po- wiesz na strzelanie z karabinu umieszczonego na dachu kolejki linowej do przelatujących obok samo- lotów? Albo jak ci się podoba możli- wość szalonej przejażdżki riksą, kiedy goni cię masa uzbrojonych w karabiny łotrów? Mało? Możesz być pewien, że podobnych atrakcji jest w grze o wiele, wiele więcej.

Dużym plusem programu okazuje się brak możliwości zacięcia się w jed- nym miejscu. Jeśli znalazłeś się w ja- kimś pomieszczeniu i nadal żyjesz, to znaczy, że jest gdzieś wyjście, musisz jedynie poszukać. Nie ma szans, abyś wpadł w jakąś pułapkę i był zmuszony do restartu poziomu, ponieważ jakimś cudem Indy nie stracił całej energii.



Indiana Jones and the Emperor's Tomb

TPP

* Wymagania sprzętowe:

Pentium II 733 MHz,
128 MB RAM, 1.75 GB HDD

* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* LucasArts Entertainment / LEM

* www.lucasarts.com/products/indiana

Fabula, grafika, muzy-

ka, dźwięk, widowisko-

we walki, zagadki

Cena, niezbyt wygodne sterowanie

Grafika

Dźwięk

Fabula

Produkt obowią-
zkowy dla każdego
fana przygód In-
dyego. Bardzo uda-
na gra! Polecamy!

5

5

5



Możesz być pewny, że to, co zobaczysz podczas gry, zrobi na tobie wrażenie. Wszystkie lokacje są naprawdę przepiękne i pełne detail. Dookoła w **w s z y s t k o** żyje, spłoszone ptaki odlatują, a w wodzie pływają rybki. W zamkniętych pomieszczeniach płoną pochodnie, a gdzieś tam biega szczury. Efekt zwiększa dodatkowo lokacji, zwłaszcza

udźwiękowanie odgłosy natury.

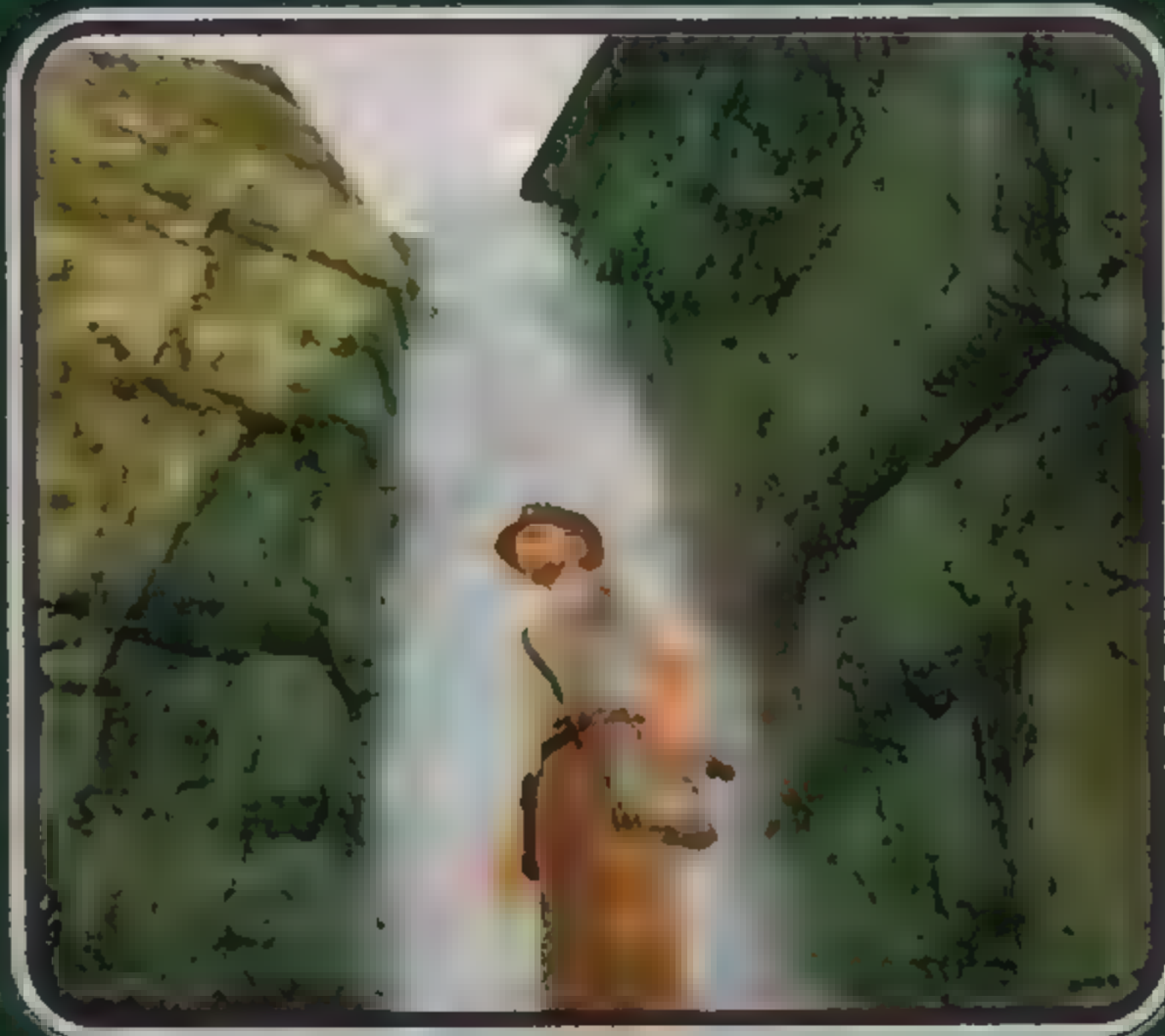
Wpływ na otoczenie masz bardzo duży. Nawet podczas walki, kiedy Indy bądź któryś z przeciwników upadnie na jakąś skrzynię, rozpada się ona na drobne kawałki!

Nie uniknięto jednak błędów związanych z eksplozjami. Stojące tu i ówdzie beczki można bardzo ładnie wysadzić, używając rewolweru czy karabinu. Wybuch granatu nie jest jednak w stanie ich uszkodzić. Czy to nie trochę dziwne?

Jedną z najbardziej denerwujących rzeczy jest sterowanie. Sprawia ono wrażenie trochę nieprzemyślanego i prawdę mówiąc potrzeba czasu, aby się do niego przyzwyczaić. Niestety, wykonywanie niektórych czynności do końca pozostanie niewygodne. Rzutnikiem może być skorzystanie z pada, jednak nawet wtedy sterowanie nie jest komfortowe. Kolejną niedogodność stanowi brak opcji zapisu stanu gry. Niektóre plansze są naprawdę skomplikowane, trzeba na nich dużo skakać, są pełne głębokich przepaści, pułapek i nie trudno o to, aby

noga się powinęła. Często ginie się praktycznie pod koniec poziomu i trzeba wszystko zaczynać od nowa. Sprawę pogarsza jeszcze fakt, że poziomy strasznie długo się ładują.

Jedną z najciekawszych rzeczy w **INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB** są bez wątpienia walki. Początkowo jest dość łatwo, jednak z poziomu na poziom inteligencja przeciwników rośnie – zaczynają uciekać, alarmować innych, wykonywać coraz częstsze i bardziej skuteczne uniki. Ty natomiast możesz wykonywać ciosy normalne oraz specjalne, jak również blokować te zmierzające w twoim kierunku. A co powiesz na możliwość robienia kombosów? Tak, tak, twoje ataki mogą składać się z serii różnych uderzeń. Zapiesz przeciwników za koltury i zepchniesz ich w przepaść bądź uderzysz nimi o ścianę. Zajdziesz ich od tyłu, skopiesz, kiedy leżą na ziemi. Jeśli się postarasz, to może ci się udać nawet zamrozić wroga! Podczas walki wykorzystasz też różne elementy otoczenia. Możesz użyć łopaty, nogi od stołu, krzesła, a nawet rzucać butelkami – ale uważaj, przeciwnicy również to potrafią! Przy pomocy bicia możesz łapać ich za gardło i przyciągać do siebie w widocznym celu albo po prostu wytrącać im broń i biczować jak niewolników. Chociaż walka wręcz należy do najczęstszych, nie zmienia to faktu, że do likwidowania wrogów możesz również używać rewolweru, Luger z tłumikiem, MP-40 SMG, strzelby, kuszy, granatów i noży. I w tym miejscu kolejna ciekawostka. Otóż przeciwnicy potrafią podnieść twoją broń i zacząć z niej strzelać! Podobnie jest z granatami, które odrzucają. Naturalnie ty również możesz zabierać broń i tu kolejna mała uwaga – staraj się,

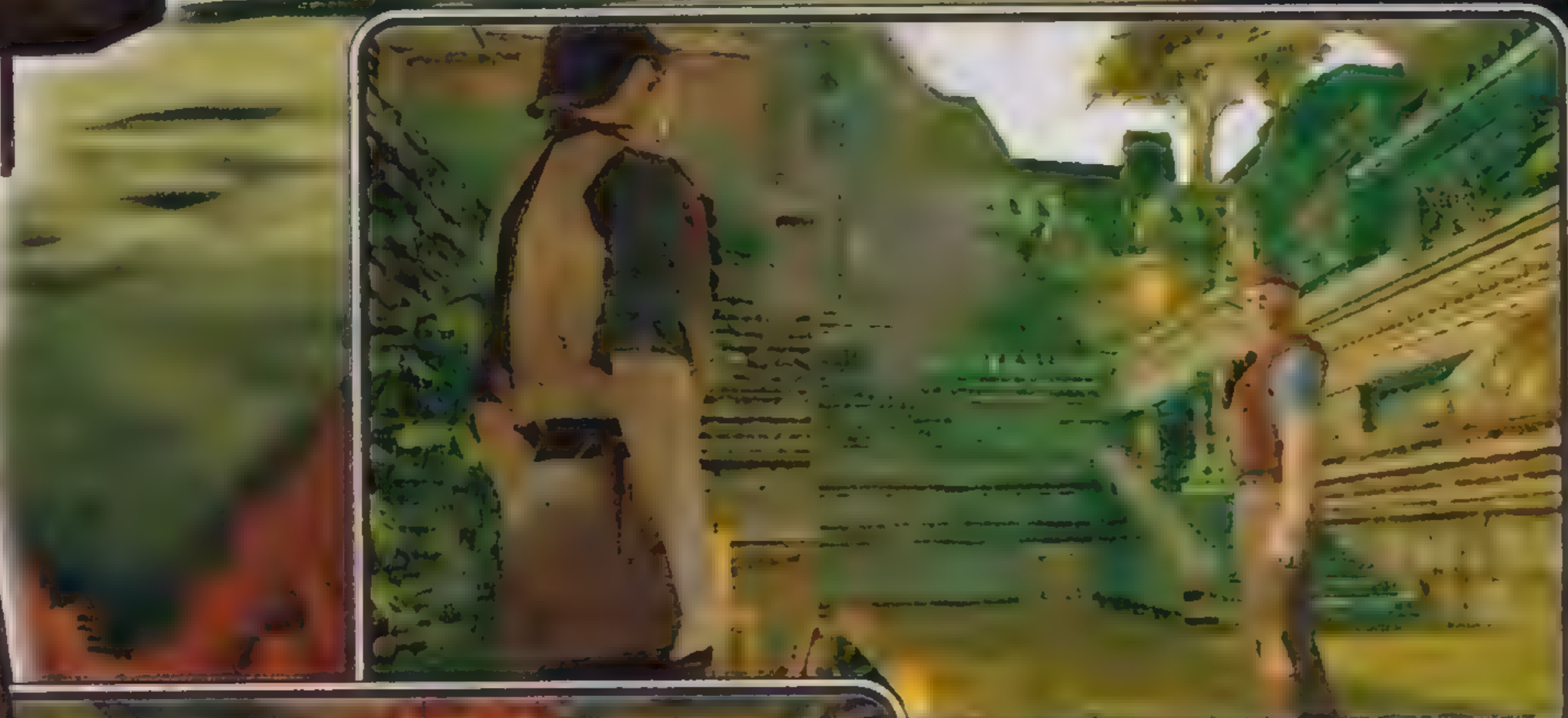


aby przeciwnik oddał jak najmniej strzałów, zanim mu ją zabierzesz, ponieważ wtedy będziesz miał więcej amunicji.

Tak czy inaczej, walka nie należy do najprostszych – nie wystarczą trzy ciosy maczetą czy jeden strzał z pistoletu – musisz się trochę napocć, nim powalisz wroga trupem. Przyjdzie ci walczyć również z postaciami spełniającymi rolę bossów – przy nich musisz naprawdę zastanowić się jak uderzyć, aby zabić, bo każda z tych „jastoi” ma inną „piętę Achillesa”.

Muzyka nagrana przez 65. osobową orkiestrę jest wręcz olśniewająca. Melodie brzmią, jakby zostały żywcem wyjęte z filmu – naturalnie nie zabrakło wplecionego gdzieś tylko się da najbardziej znanego muzycznego motywu. **INDIANA JONES AND EMPEROR'S TOMB** robi bardzo dobre wrażenie. Kilkanaście godzin z życia wyparowuje jak z bicia strzała!

*** Grzegorz „Murmur” Młodawski



DELTA FORCE®

Nie jest to program dla wyrafinowanych taktyków, ale przeciętny człek może liczyć na dobrą zabawę...

HELIKOPTER W OGNIU

Gra DELTA FORCE: HELIKOPTER W OGNIU nieprzypadkowo nosi taki sam tytuł, jak widowiskowy film Ridley'a Scotta, który nie tak dawno można było obejrzeć w kinach. Najprawdopodobniej to dopiero początek fali programów o tematyce wojennej, które już zmierzają w naszym kierunku. Konflikt przedstawiony w grze dotyczy sytuacji w Somalii w latach 1992-1993. W tym czasie wojska ONZ wkroczyły do ogarniętego walkami klanowymi kraju, by zaprowadzić pokój i zapanować nad szalejącą wojną domową. Celem numer jeden był Mohammed Aidid, który stał na czele somalijskiej milicji. Najbardziej krwawa bitwa od czasów Wietnamu rozegrała się podczas próby przejęcia dwóch z jego oficerów. Zginęło 18 żołnierzy amerykańskich, 84 zostało rannych, a Somalijczycy stracili dwa tytułowe helikoptery klasy Black Hawk.

DF: HELIKOPTER W OGNIU to krzyżówka taktycznej gry akcji, takiej jak seria RAINBOW SIX, i rasowego shootera FPP. Szczególnie łatwo to zauważyć na podstawie zachowania się przeciwnika oraz żołnierzy z twojego oddziału. Większość z nich nie potrafi trafić wroga z zaledwie kilku metrów! Praktycznie cały ciężar walk spoczywa na tobie, wróg nadrabia jedynie liczebnością. Oczywiście w kilku miejscach gry akcja została wcześniej tak ustalona, że jeśli nie zastrzelisz przeciwnika w określonym czasie, to on automatycznie cię trafi.

Kolejna sprawa to odporność żołnierzy z oddziałów Delta Force. Każdy z nich może otrzymać kilka ran postrzałowych i dalej brać czynny udział w akcji. W dodatku wystarczy użyć apteczek polowych, które rozsiano po etapach, by przywrócić twojemu wojownikowi idealny stan zdrowia. Na szczęście celnego wystrzału z granatnika nie da się przyjąć na „klatę”.

Fantastycznie zostały wykonane etapy, kiedy obsługujesz ciężki karabin maszynowy z helikopterów Black Hawk czy terenowych Humvee. Podczas takich eskapad gwałtownie rośnie po-



DF: Helikopter w Ogniu

FPP

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 600 MHz,
256 MB RAM

* Gra na platformy: PC
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* VovaLogic / Cenega
www.novalogic.com/games/DFBHD

Różnorodność misji
krajobrazów, wyśmienita atmosfera

Mały realizm, niska inteligencja przeciwników

Bardzo dynamiczna i profesjonalnie zrobiona gra akcji – jednak to już nie jest gra taktyczna!

Grafika

Dźwięk

Fajda

5+ 5+ 5+

5+

99.90



ziom adrenaliny, a przewaga technologiczna daje wyjątkową satysfakcję. Z pewnością nie jest to euforia wynikająca z zabijania wirtualnych ludzi, raczej smak zwycięstwa nad przeważającymi siłami wroga. Dopiero kiedy ukazuje się końcowa statystyka, dociera do ciebie, iż to tylko gra.

Jedną z największych trudności dla gracza, pomijając utrzymanie się przy życiu, jest odróżnianie cywilów od somalijskiej milicji. Na pierwszy rzut oka wyglądają identycznie. Jedynie „kałach” w dłoniach odróżnia milicjantów od bezbronnych ludzi. Podczas intensywnych walk nigdy nie mogłem znaleźć czasu na odczekanie z kursorem na celu, by sprawdzić, czy przypadkiem nie wskazuje: nie strzelaj. W efekcie prawie każda misja kończyła się niewielkimi stratami wśród cywilów. Ukłon dla autorów – w rzeczywistej walce zapewne jest podobnie.

W DF: HELIKOPTER W OGNIU świetnie zrealizowano misję z użyciem noktowizora. Masz możliwość walki

w całkowitych ciemnościach – zaskakiwania przeciwnika, a najczęściej eliminacji zagrożenia, zanim ono powstanie. Z noktowizora nie można jednak korzystać non-stop, gdyż w dobrze oświetlonych pomieszczeniach nie da się niczego dojrzeć.

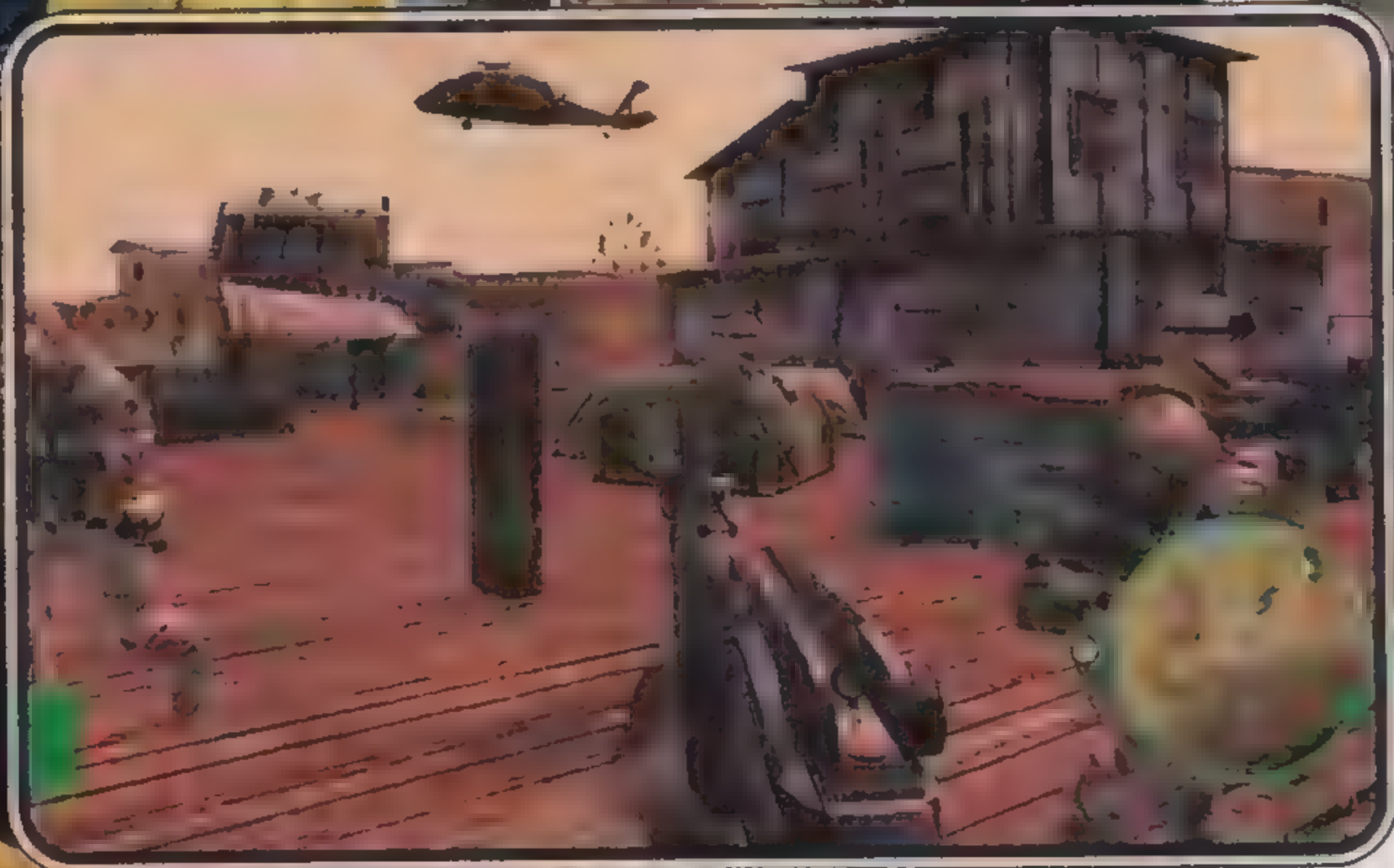
Wrażenie zagrożenia potęgowane jest przez wiele różnych elementów. Czasami wystarczy zaledwie fragment rozmowy przez radio z osaczonymi żołnierzami ONZ, by od razu przyspieszyć tempo działania. Jednak zdarzają się momenty, kiedy nie ma czasu do stracenia – wtedy wszelkie plany i strategie dowódców schodzą na drugi plan.

Aby utrzymać równowagę pomiędzy szaleńczymi atakami a chłodną oceną sytuacji, autorzy wprowadzili limit zapisów stanu gry na misję. Tutaj nie można podbiec 5 metrów, zapamiętać pozycję przeciwnika, po czym wczytać i bezbłędnie przejść dalej.

Walki przyjdzie ci toczyć w bardzo różnorodnych warunkach: pośród pagórków porośniętych wysoką trawą, w małych miasteczkach zbudowanych z błota i gliny, w portach, centrach miast, a nawet bezpośrednio z pokładu helikoptera czy ciężarówki jadącej przez pola. W tej materii autorzy spisali się na medal! Grafika DF: HELIKOPTER W OGNIU prezentuje się wyjątkowo dobrze, co jest dość zaskakujące jak na firmę zajmującą się robieniem megahitowych symulatorów helikopterów – tak, mówię o COMANCHE. Największym atutem oprawy wizualnej jest zastosowana kolorystyka. Czerwień chmur podczas zachodów słońca kontrastuje z błękitem czystych wód morskich, do tego falujące trawy i skromna roślinność komponują się w przepiękne, żywe krajobrazy. Bardzo efektownie wyglądają również tumany kurzu wzbijane przez lądujące helikoptery. Jedynie animacji postaci przydałby się mały lifting. Udzwiękowanie ogranicza się do krótkich serii z karabinów maszynowych oraz afrykańskiej muzyki z rockowymi wstawkami podczas bardziej emocjonujących momentów.

Gra może się nie spodobać jedynie graczom stawiającym na realizm, którego tutaj nie znajdziesz zbyt dużo. Jeśli jednak potrafisz dobrze się bawić bez korzystania ze wszystkich faldów swojego mózgu, to gorąco zachęcam do zakupu tej gry.

*** Tomasz „Coval” Kowalski



Shanghai Dragon

JUŻ W SPRZEDAŻY!



PORYWAJĄCA STRZELANKA



1000 JEDYNO
I TYSIĄCE
JAPONSKICH
NAJEŹDZCÓW

CZASEM MUSISZ BYĆ BEZWZGLĘDNY...

DEVASTATION

RESISTANCE BREEDS REVOLUTION

Jeśli spodziewasz się hitu, po godzinie gry w DEVASTATION poczujesz się totalnie zdewastowany...



lennie prawy i mierzi cię, gdy ktoś szkodzi społeczeństwu. Dlatego właśnie działasz w ruchu oporu. Podkładasz bomby

w urzędach i organizujesz przerzuty ściganych przez policję towarzyszy. Pewnego dnia w twoje spocone łapska wpada tajemnicza dyskietka. Niestety, zwykłe komputery nie potrafią jej odczytać. Wyruszasz więc na poszukiwania superhaka, który rozwali szysy i ujawni kompromitującą zawartość nośnika. Po drodze dołączą do ciebie rebelianci, wśród których znajduje się słodka jak czekoladka pani doktor. Coż, w dobrej grze nie może zabraknąć laski w niewygodnym, ale seksownym skórzanym wdzianku!

Scenariusz strzelaniny DEVASTATION jest więc szampowy i przypomina teksty pisane na potrzeby kina z Hollywood klasy C. Twardziel o złotym sercu, poświęcający się dla wyższych racji i w imię głoszonych idei wzniecający powstanie, pojawia się przecież w co drugiej strzelaninie FPP. Na szczęście komputerowe megakorporacje zdążyły już przyzwyczaić graczy do miemych historyjek za dwa dolary od strony. W efekcie część fabularna programu stanowi jedynie nieszkodliwe tło dla widowiskowych ekscesów głównego bohatera.

Widowiskowych – bo na ekranie wiele się dzieje. Flynn z trudem przedziera się przez ponad 20 ciekawie zaprojektowanych poziomów, pełnych ślepych korytarzy, tuneli ściekowych, niewielkich baz wojskowych, warsztatów czy „spokojnych” uliczek, na których po chwili robi się cholernie go-

rało. W czasie swej wędrówki bohater strzela z pistoletów i karabinów, podnosi znalezione noże, deski i butelki, rzuca granatami, ciska krzesłami i beczkami, macha kataną i stosuje zabójcze szczurze bomby. Arsenał to iście imponujący i zarazem diablo skuteczny, głównie za sprawą sztucznej nieinteligencji przeciwników. Paradujący po ekranie bandyci cierpią na chroniczną ślepotę i nie widzą, co dzieje się marne trzy metry od końcówki ich nosa. W dodatku na ostrzał reagują klasyczną stójką bądź wolnym spacerkiem i wcale nie zamierzają się kryć (tudzież kryją się, kucając na środku podwórka). Z kolei twoi sprzymierzeńcy potrafią przez dobrą minutę strzelać... w ścianę. Czasem zachowują się jednak nieco bardziej inteligentnie. Przypominają wówczas boty zaprogramowane przez dobrze rokujących lamerów: biegają jak głupki dookoła, strzelając w niebo i próbując zdeptać przeciwnika, zamiast po prostu palnąć go pociskiem po pysku.

To nie koniec błędów, na jakie przymknęli oczy betatesterzy DEVASTATION. Przykładowo rozłożone na planszy przedmioty zachowują się niezwykle dziwnie: uderzone wbijają się w podłogę bądź odbijają się od ścian i innych obiektów, wrzucając je w ruch i potęgując chaos panujący w pomieszczeniu. Kiedy indziej celny strzał w sam środek wrażej klaty nie

Przyszłość nie przyniesie nam nic dobrego. Pieniądz raz jeszcze udowodni, że jest potężniejszy niż prawo i niż ludzie je stanowiący. W 2075 roku rządy demokratyczne należą już do przeszłości. Ich miejsce zajmują prawdziwi władcy XXI wieku – prężne megakorporacje. To właśnie one kształtują politykę gospodarczą i one decydują, co jest legalne, a co już nie... Nazywasz się Flynn Haskell i nie jesteś lewy. Jesteś prawy, cho-

Devastation

Strzelanina FPP

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium III 700 MHz,
256 MB RAM

* **Gra na platformy:** PC
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

* **Digitalo / LEM**
* www.devastation.pl

Grafika: kituś-bajduś,
sporo jakże przyjemne-
go mordowania

Błędy, błędy, błędy

Grafika

Dźwięk

Fajda

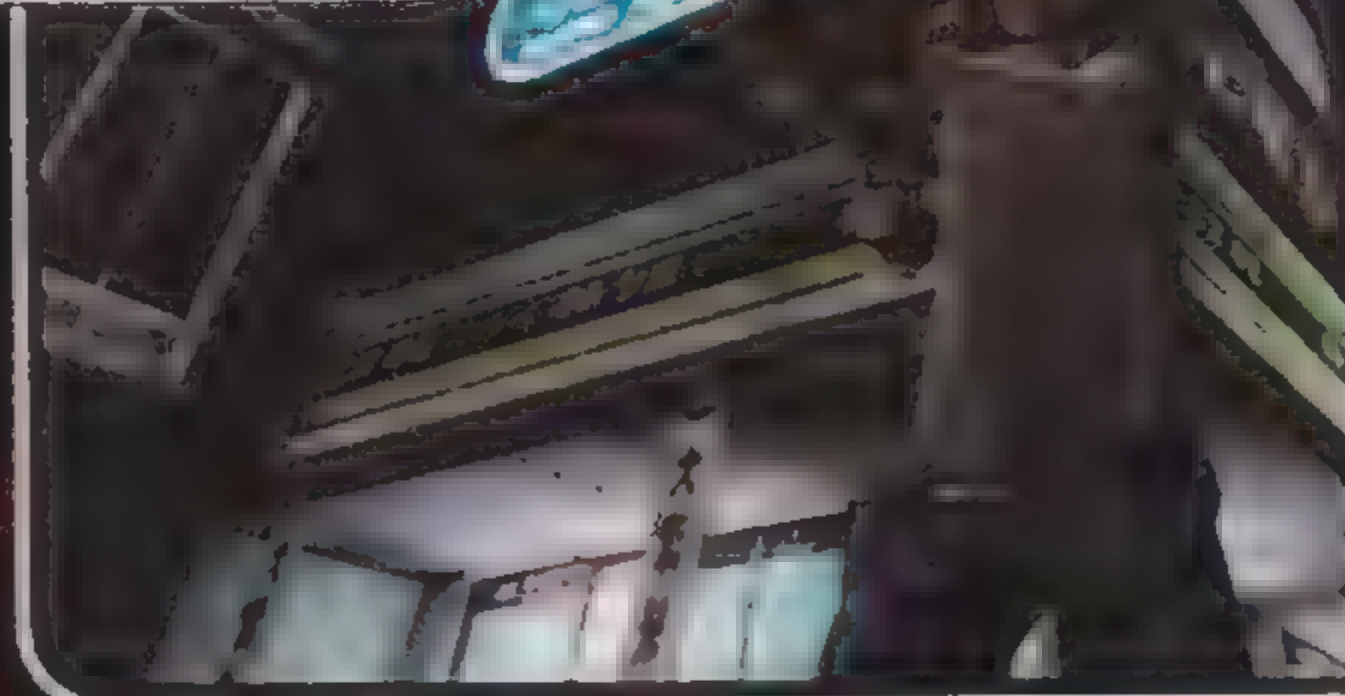
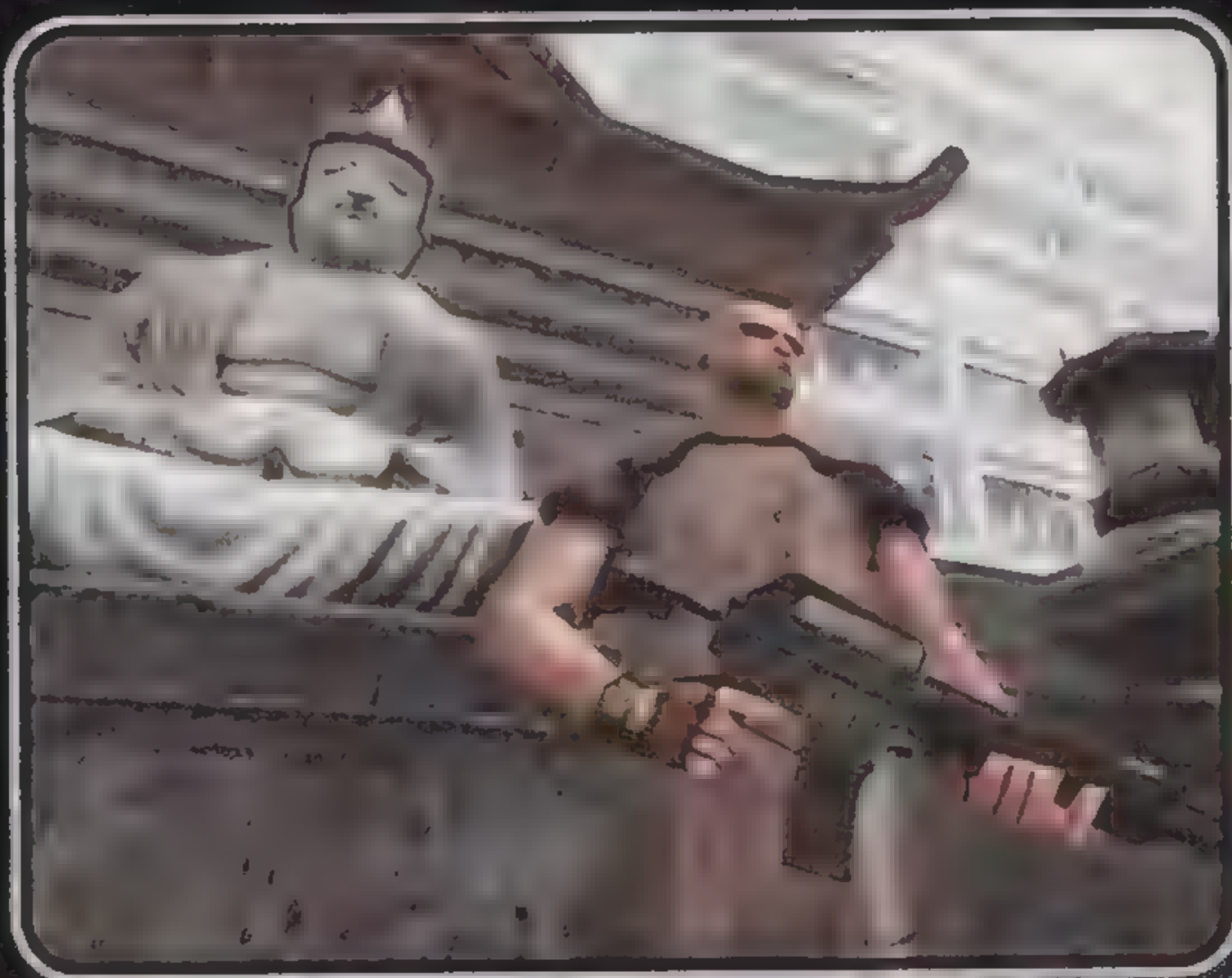
Kiedyś SIN i RED
FACTION, później
UNREAL 2, teraz DE-
VASTATION. Kolejne
główne tytuły, które
okazały się tylko dobre

5

3

4

4



zostaje uznany, gdyż... nie i już. Z kolei w trybie Multiplayer gra ma tendencję do wykraczania się: pulpit systemu Windows pojawia się co kilkanaście minut. Sytuację ratuje wydana przez producentów łatka, która została zresztą zaimplementowana w polskiej edycji programu.

Nie oznacza to jednak, że DEVASTATION nadaje się na szmela. Nie! Chwilami gra się bardzo przyjemnie, zaś wykonywanie kolejnych misji wyzwała sporo emocji. Niektóre pomysły noszą w sobie załączek geniuszu i gdyby tylko były bardziej dopracowane, zyskałyby poklask gawiedzi. Zresztą i tak trudno oderwać się od monitora, choć pora późna i wypadaloby się kłócić... mimo swych wad DEVASTATION wciąga niczym odkurzacze. Podobać może się zwłaszcza szata graficzna programu. Zarówno broń, jak i otoczenie wyglądają ciekawie i przyciągają wzrok. Lokacje

zaprojektowano z fantazją, eksplozje wymiatają, tekstury są wysokiej jakości (no, nie licząc postaci), zaś animacje wyglądają naturalnie – dużo lepiej niż w takim POSTAL 2. Na uwagę zasługuje też znany z RAVEN SHIELD system rag-doll, odpowiedzialny za zachowanie się ciała w czasie upadku. Tu zdaje on egzamin na piątkę z plusem! Tyle tylko, że to graficzne bogactwo pociąga za sobą wzrost wymagań sprzętowych. Gdy po ekranie porusza się wiele postaci, gra potrafi się zacząć na śmierć i to na Pentium 1,4 Mhz z 256 MB RAM i dobrym akceleratorem 3D. Zawodzą też dźwięki – nic dziwnego, że pierwsza łatka podmieniła znaczną część sampli.

Muzyka nie dopasowuje się do toczących się na ekranie wydarzeń, jednak jest przyzwoita i nie męczy zbyt szybko. Tyle że przecież grę kupuje się dla gry, a nie kilku fajnych kompozycji!

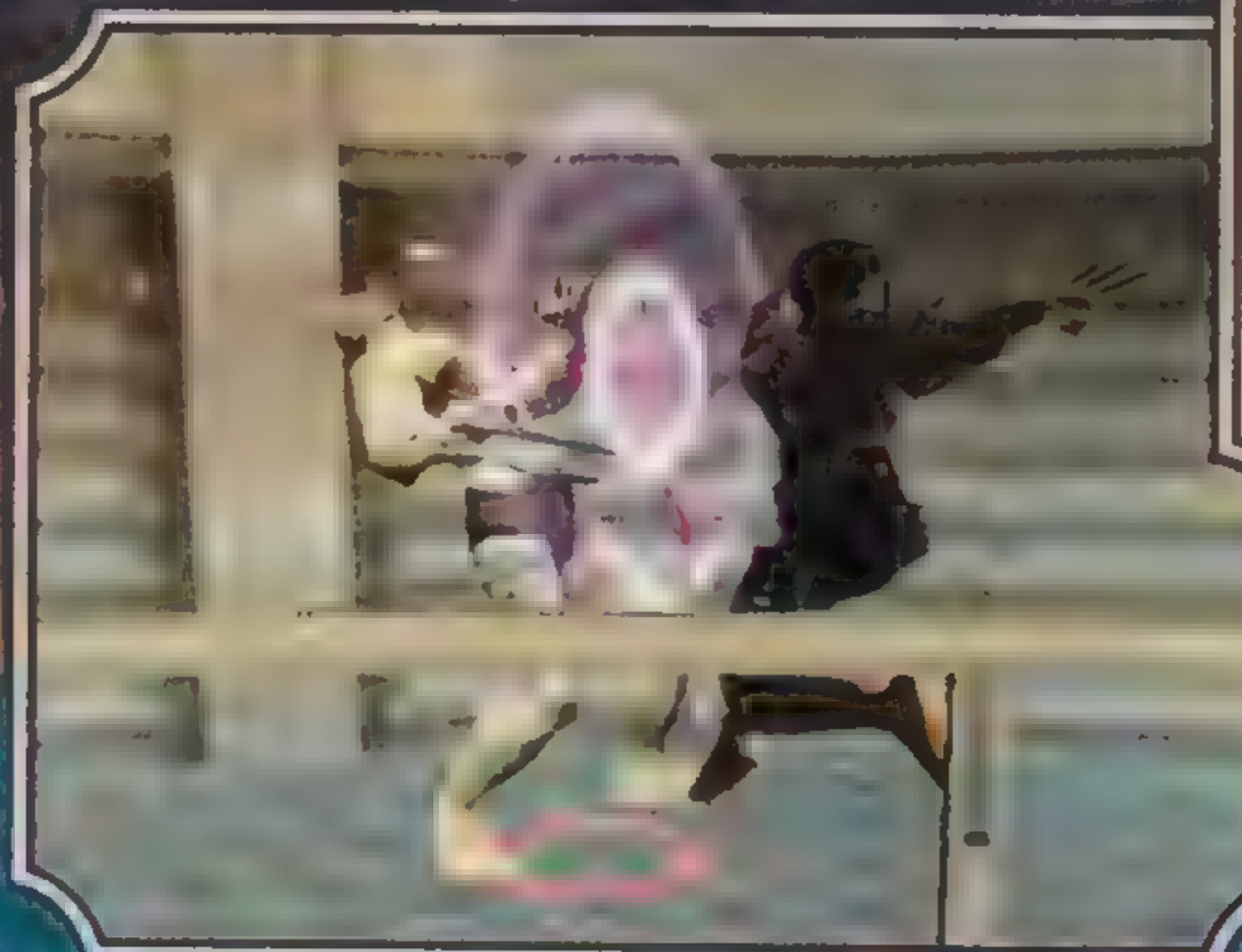
A więc góra znowu urodziła mysz. Co prawda mysz całkiem dobrze podpasioną, jednak niepodobną do tego tygrysa, którym DEVASTATION być miała. Kto wie, może kolejne łatki zmienią sytuację... poprawią błędy, zostawią owe przebłyki geniuszu... wysmarują całość miodem... To możliwe. Tyle że na razie gra firmy Digitalo jest jedynie kolejną ładną strzelaniną, sprzedawaną z tysiącem błędów w komplecie. Szkoda.

*** Michał „Joel” Zacharzewski



X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE

W kinach króluje już „X-Men 2”. A co z tej okazji dostali gracze komputerowi?



Szkoda, że fabuła WOLVERINE'S REVENGE nie ma zupełnie nic wspólnego z nowym filmem. Dobrze, że scenariusz, który nawiązuje do opowieści Weapon-X, napisał specjalnie na potrzeby gry Larry Ham, od dawna współpracujący przy tworzeniu serii komiksowej „X-Men”. Przedstawiona w grze historia dotyczy jednego z mutantów – Wolverine'a i rozpoczyna się, kiedy w jego ciele aktywowany zostaje śmiertelny Wirus-X. Bohater musi zażyć antidotum w ciągu 48 godzin. Przygoda rozpoczyna się na dziedzińcu laboratorium, gdzie ma zostać zabity Wolverine. Próba ta się oczywiście nie udaje i odtaczony od aparatury Logan, niemal nagi, z rurkami wystającymi z głowy i kablami wychodzącymi z ciała rusza na poszukiwanie antidotum. Trzeba się spieszyć, bo każda sekunda jest cenna!

X-MEN 2 to konsolowe TPP przeniesione na komputery klasy PC. Niestety, akcentem konsolowym, a zarazem podstawową wadą gry i przystawowym gwoździem do trumny jest praca kamery. Z jej powodu przejście pierwszych etapów to prawdziwa katorga! Kamera nie ustawia się bowiem za

plecami bohatera i często zdarza się, że kiedy Wolverine biegnie w stronę ekranu, widzisz jego twarz, ale nie to, co znajduje się przed nim! Nawet jeśli Logan się zatrzyma, to wcale nie będzie oznaczało rozwiązania problemu, a kamerę i tak trzeba będzie ustawić ręcznie. O ile na konsoli dzięki gątkom analogowym takie sterowanie nie sprawia większych problemów, to konieczność manewrowania strzałkami na klawiaturze jest niezmiennie uciążliwa. Taki stan rzeczy wykluczył także możliwość skutecznego zastosowania standardu „mouse-look”, gdzie klawiatura odpowiedzialna jest za poruszanie się w przód/tył i uskoki w bok, a myszka za rozglądanie się i skręcanie. Nie można także nie wspomnieć o tym, że gra ma brzydki zwyczaj zawieszania się, a zapis stanu rozgrywki jest możliwy tylko między całkiem sporymi etapami.

Te wszystkie elementy sprawiają, że X-MEN 2 nie jest pozycją najwyższych lotów. A szkoda, bo ma do zaoferowania wiele ciekawostek. W grze występują znane z komiksu postaci: Colossus i Beast, pomagające ci w ciężkich walkach z Sabertooth, Wendigo, Juggernaut, Omega Red czy Magneto. Wolverine dzięki swoim szponom bardzo skutecznie toruje sobie drogę przez hordy przeciwników. Kolejnym ciekawym rozwiązaniem jest możliwość skradania się i skrytobójstwa, zaczerpnięta prosto z serii METAL GEAR SOLID i TENCHU. W tym trybie Logan wyostrza swoje zwierzęce

zmysły, a akcja gry przedstawiona jest w zwolnionym

tempie. Można wtedy zaatakować przeciwnika, będąc niezauważonym, lub wykryć takie przeszkody jak np. miny pod ziemią! Jest to niewątpliwie ciekawe rozwiązanie, ale zostało tutaj przedstawione raczej jako smaczkowe urozmaicenie niż kluczowy element. Cała gra ogranicza się raczej do agresywnego parcia do przodu i od czasu do czasu rozwiązania jakiejś mało skomplikowanej zagadki... Trochę tego za mało.

Takie fatalne niedopatrzenia czynią z WOLVERINE'S REVENGE tytuł niespecjalnie godny uwagi. A przecież przy okazji premiery filmu „Spider-Man” firma Activision wydała bardzo dobrą grę z Człowiekiem-Pajakiem w roli głównej i to na wszystkie możliwe platformy! Jeśli oprócz komputera masz w domu PS 2, proponuję zapłacić nieco więcej i kupić naprawdę niezłą wersję przygód Wolverine'a na tę konsolę.

--- Michał „Kroger” Cichy

KIM JEST WOLVERINE

Rosomak Wolverine, czyli Logan, pochodzi z Kanady. Przez wiele lat pracował dla Departamentu H jako tajny agent rządowy. Po rezygnacji z pracy wstąpił do „Szkoły Charlesa Xaviera dla Utalentowanej Młodzieży”, która jest jedynie przykrywką dla organizacji X-Men. Zrzesza ona mutanty i uczy je, jak wykorzystywać swoje nadnaturalne zdolności. Nadludzkie moce, jakie posiada Wolverine, to wyjątkowa szybkość, zwinność i siła, zwierzęco wyostrzone zmysły, zupełna odporność na wszelakie trucizny i bardzo szybkie gojenie się nawet najcięższych ran. Tym, co go dodatkowo wyróżnia spośród pozostałych mutantów, jest sztucznie wszczepiony podczas projektu Weapon-X adamantowy szkielet. Dzięki niemu Wolverine wyposażony jest w specjalne pazury, które może wysunąć z dłoni.

X-Men 2: Wolverine's...

TPP

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium II 733 MHz;
256 MB RAM; 1,1 GB HDD

cena
169,00

* **Gra na platformy:** PC

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Activision / LEM

* www.wolverinesrevenge.com

+ Doskonała oprawa
dźwiękowa

Kamera i oprawa
graficzna, często się
zawiesza

Grafika

Dźwięk

Fajda

3+ 4+ 3

Pocetowcy nie lubią takich gier i w tym przypadku nie ma co się dawać. WOLVERINE'S REVENGE to typowa konwersja z konsoli



POWRÓT KRÓLA!



CHAMPIONSHIP MANAGER

Rządzisz klubem,
królujesz na Mistrzostwach!



Wydawca polskiej wersji językowej



Cenega Poland Sp. z o.o.

02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60



Championship Manager 4 © Eidos Interactive Limited, 2003. Gra opracowana przez Sports Interactive Limited. Wydane przez Eidos Interactive Limited, 2003. Championship Manager jest zarejestrowanym znakiem towarowym Eidos Interactive Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl





CHROMET



- wyjątkowa grywalność oparta na swobodzie działania gracza, otwartym środowisku gry, pojazdach i cybernetycznej technologii
- 16 zróżnicowanych misji rozgrywających się na niezwykle rozległych terenach o zróżnicowanej charakterystyce i fotograficznej jakości i w imponujących wnętrzach futurystycznych obiektów
- nowatorski multiplayer w pełni wykorzystujący zalety trybu singleplayer

Zamówienia przedpremierowe
od 19 maja 2003

na www.chromethegame.com/sprzedaz

Więcej informacji o grze:
www.techland.pl www.chromethegame.com



Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739



wych zadań „zawodowych” ani też żadnych nowych talentów, które bohater byłby w stanie opanować.

Ale, ale. Nie powinniśmy uważać przez to TRIBUNAL za program nieudany –

fani MORROWIND (w tym ja) powinni czuć się ukontentowani. Zwłaszcza że w pewnych dziedzinach gry dodatek wnosi wiele dobrego. Na przykład pojawiła się możliwość przyłączania towarzysza podróży

(szczura jucznego albo najemnika, która do upadłego będzie walczyła w twojej obronie – o ile go uzbroisz i opłacisz). I jest to fajny motyw, lecz znudzi ci się dość szybko – a to dlatego, że MORROWIND posiada zdecydowanie

najgorszy system odnajdywania drogi przez NPC'ów (bohaterów niezależnych). O ile nie zgubisz ich po drodze, to pewnie prędzej czy później zablokują się gdzieś między teksturami. Ale jest to w zasadzie najpoważniejszy problem techniczny całego ELDER SCROLLS III (o powolnym działaniu nie wspominałem, gdyż jest to poniekąd cechą charakterystyczną wersji PC), jako że w TRIBUNAL znajdują się wszelkie najnowsze patche i poprawki, które w jakimś tam stopniu ograniczyły zamrożenia i przypadki wywalania się programu.

Podsumowując – jeżeli podobał ci się MORROWIND i masz ochotę na dokładkę, szoruj do sklepu. Już, teraz. GO!

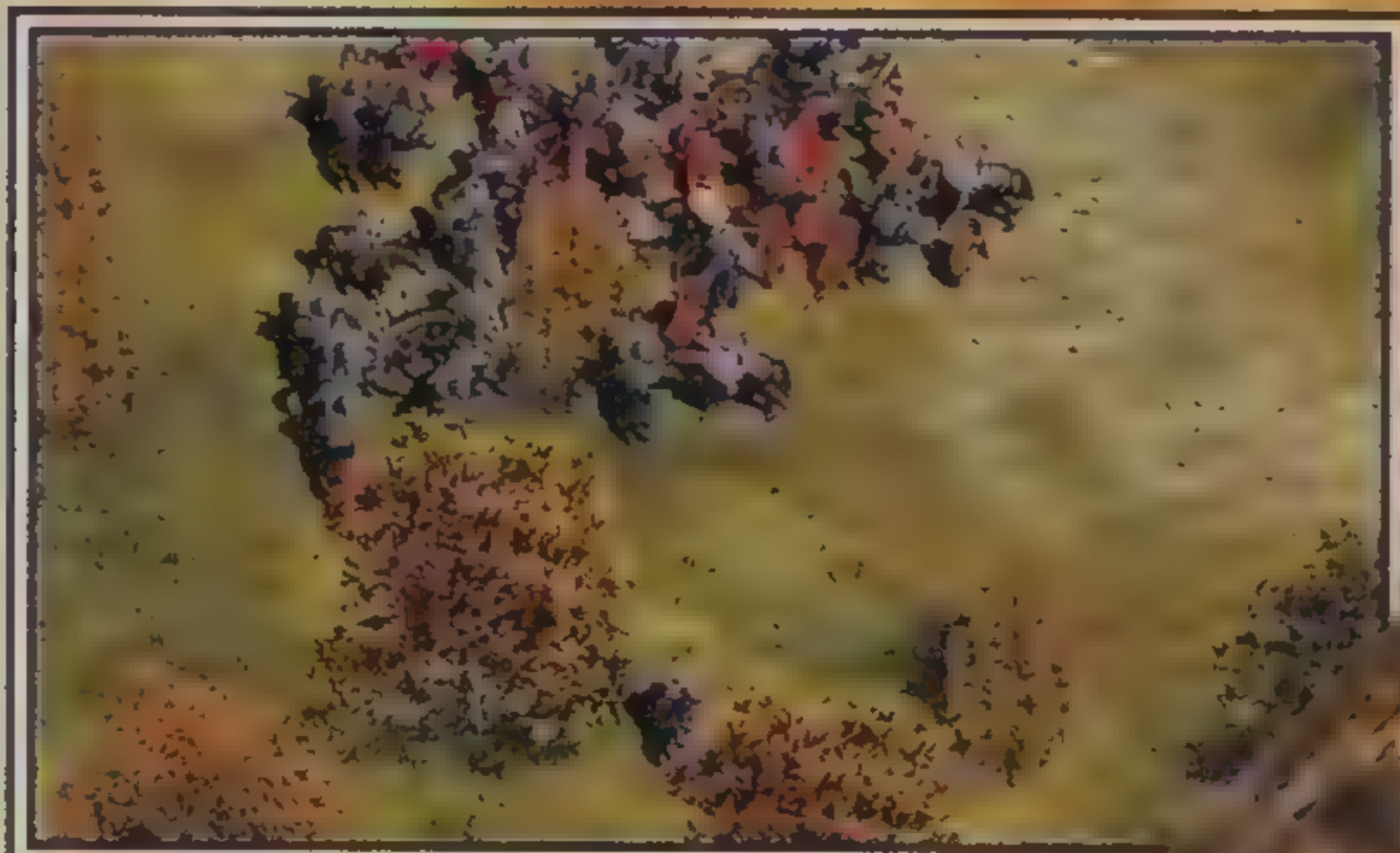
*** Maciej „Anzelmo” Ogiński



CELTIC KINGS

stworzyła
bułgarska grupa
Haemimont,
znana z popularnej
również w Polsce strategii
czasu rzeczywistego TZAR

Celtic Kings



TS zczyrze mówiąc, mam serdecznie dość RTS'ów wzorowanych na seriach WARCRAFT czy COMMAND & CONQUER. Moim skromnym zdaniem gatunek już dawno się zużył i odświeżanie go jest tak samo rozsądne i estetyczne, jak kopulacja z trupem (wiem, że jestem niesprawiedliwy, ale kto powiedział, że w życiu należy zachowywać chłodny obiektywizm?). W dodatku bułgarscy programiści nie mieli żadnego interesującego pomysłu, jak stworzyć coś wła-

snego i niepowtarzalnego, a gracza zaskoczyć i chwycić twardym łapskiem za gardło. W związku z tym powstała kolejna stereotypowa gra fantasy, opowiadająca o konflikcie Dobra ze Złem, czyli w tym wypadku walce dzielnych Galów z okrutnymi wrogami różnej maści (w tym Rzymianami). No dobrze, postaram się zachować resztki sprawiedliwego osądu. Nie do końca stereotypowa, gdyż oprócz wojskowych bijatyk oraz części polegającej na wznoszeniu bazy i powoływaniu żołnierzy masz również do czynienia z warstwą przygodowo-fabularną, a część misji bohater wykonuje samotnie lub z niewielką obstawą. Dodatkowo heros charakteryzowany jest za pomocą parametrów znanych z prostych gier role-playing. Trudno jednak nie zauważyć, że wszystko to wykorzystane już zostało w dziesiątkach gier. Niestety, CELTIC KINGS powielił podstawowy błąd znakomitej większości RTS'ów: komputer jest idiotą, a sterowane przez niego wojska zachowują się w sposób mało racjonalny, sprawiając czasami wrażenie ślepych,



wania kwestii. Ot, takie to: „ta-ta-ta-ta-ta”, kwestie wygłaszane monotonna, z całkowitym brakiem nie tylko zaangażowania, ale nawet rozumienia tekstu. Nie wiem, skąd firma Cenega wzięła te „wybitne indywidualności”, ale podejrzewam, że w celu obniżenia kosztów zatrudniono własnych pracowników albo zgarnięto bezrobotnych z ulicy :). Jeśli o mnie chodzi, to bezrobotnymi mogliby pozostawać dalej.

Oczywiście zdaję sobie sprawę, że powyższa ocena CELTIC KINGS wynika z faktu, iż moja fascynacja RTS'ami należy do zamierzchłej przeszłości. Bo jeśli WARCRAFT III przyciągnął mnie do komputera zaledwie na trzy wieczory, to jak myślisz, jakie szanse mieli bułgarscy twórcy? Program został dość wysoko oceniony na Zachodzie, ale czytając niektóre z recenzji, miałem wrażenie, iż ja i autorzy tekstów graliśmy w zupełnie inną grę. Krótko mówiąc: oto program dla mniej wymagających odbiorców. Ale kto powiedział, że we wszystkim musimy szukać głębi i przeżyć na miarę trzęsienia ziemi? Chwila dobrej rozrywki też jest w cenie, a jeśli pozwili ci na nią CELTIC KINGS, to znakomicie.

Warto też wspomnieć, że kiedy już poczujesz się znużony tym, co oferują autorzy, możesz skorzystać z bardzo łatwego w obsłudze i dobrze opracowanego edytora scenariuszy.

*** Jacek „Randall” Piekara

Celtic Kings

RTS z początków naszej ery

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300MHz, 64MB RAM

* Gra na platformy: PC
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* Haemimont Cenega Polska
* www.haemimont.com

Gra jest rozbudowana i dość interesująca

Standard, standard, standard... Ani to specjalnie ładne, ani inteligentne

Grafika
Dźwięk
Fajda


Nihil novi sub sole, jak mawiali starożytni. Apocryfy, czyli może nie nuda, ale też żadna erupcja pomysłów oraz talentu

4 3+ 3+

ANGEL OF DARKNESS

LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**
the angel of darkness

WKRÓTCE W SKLEPACH

 PlayStation 2

PC CD-ROM

EIDOS

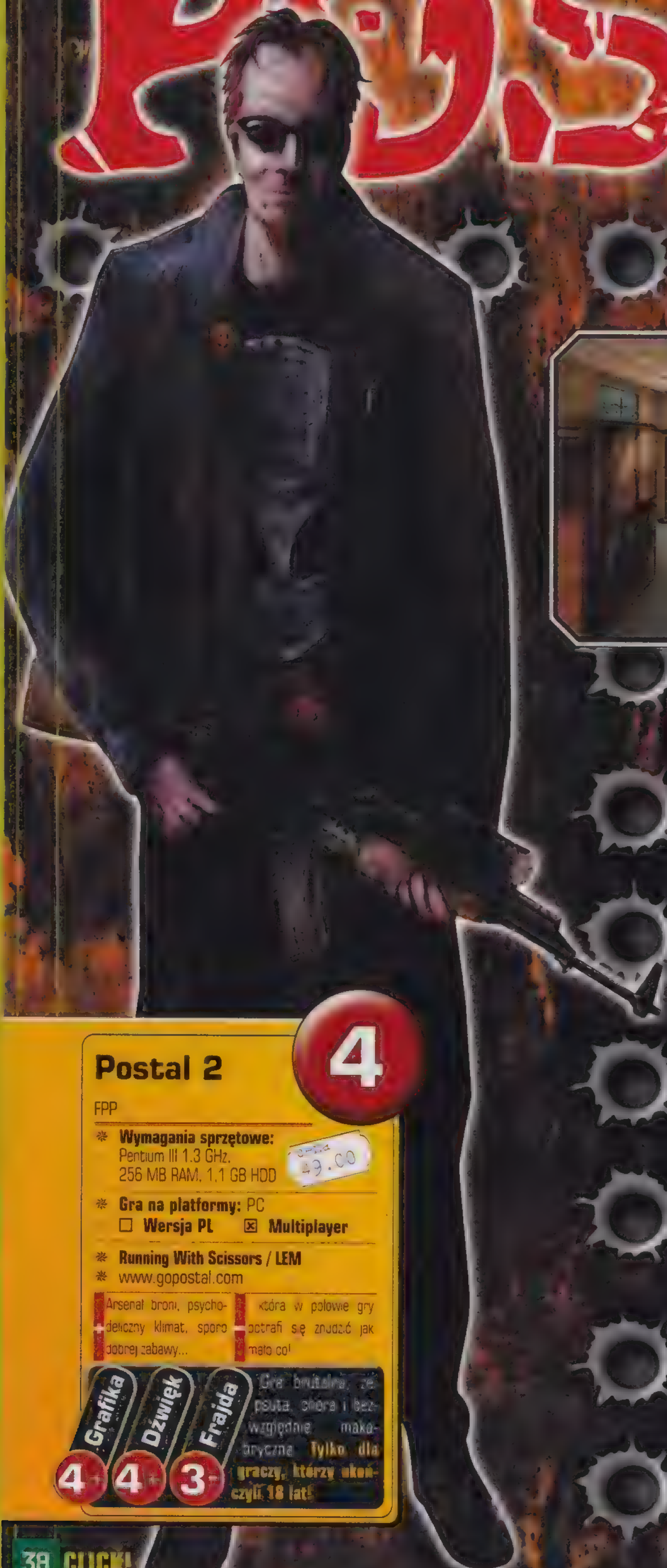
PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl



© Core Design Limited. Lara Croft, Tomb Raider, Core to zastrzeżone znaki towarowe Core Design Ltd. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, logo Tomb Raider oraz logo Core Design to zastrzeżone znaki towarowe Core Design Ltd. Eidos Interactive oraz logo Eidos to zastrzeżone znaki towarowe Eidos Group of Companies. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.


18
GRA OD LAT

POSTAL 2



Podobno w każdym z nas drzemie bestia. W najmniej spodziewanym momencie może się obudzić...



Postal 2

FPP

Wymagania sprzętowe:

 Pentium III 1.3 GHz,
256 MB RAM, 1.1 GB HDD

Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Running With Scissors / LEM

www.gopostal.com

 Arsenal broni, psycho-
deliczny klimat, sporo
dobrej zabawy... która w połowie gry
potrafi się znaleźć jak
mało co!

Grafika
4

Dźwięk
4

Fajda
3

 Gra brutalna, ze
psuta, ciemna i bez-
względnie mako-
bryczna. Tylko dla
graczy, którzy ukoń-
czyli 18 lat!

4

Młodzi fani gier komputerowych nie pamiętają zapewne pierwszej części gry, która w 1997 roku wywołała na całym świecie ogromny skandal (w Polsce przeszła jednak bez większego echa). Był to jedyny w swoim rodzaju festiwal przemocy i bezwzględności. Gra nie miała żadnej głębszej fabuły. Opowieść zaczynała się po prostu przed drzwiami twojego domku, gdzieś na przedmieściach. Stałeś tam ubrany w czarny płaszcz, z shotgunem w rękach. Jedyne, co trzeba było robić, to eksterminować wszystko, co się rusza!

Na początku należy wyjaśnić bardzo istotną sprawę. Co właściwie oznacza tajemnicze słowo „postal” i skąd ono pochodzi? W dość dowolnym tłumaczeniu „postal”, a raczej zwrot „to go postal” oznacza „oszaleć”, ale w wyjątkowo negatywnym znaczeniu. To niepokonana chęć niszczenia wszystkiego, wyzywania się na słabszych i bestialskiego mordowania, wywołana przez wybuch skumulowanej i tłumionej od jakiegoś czasu nienawi-

ści do innych. Skąd się ona bierze? Wyobraź sobie, że wstajesz rano i okazuje się, że w budziku wyczerpały się baterie, samochód nie chce zapalić, a ty po męczącej podróży autobusem (czy w tym mieście nikt nie używa dezodorantów?) docierasz do zakładu pracy tylko po to, żeby wysłuchać od szefa serii dosyć nieprzyjemnych i dosadnych żartów na swój temat. Dowiadujesz się też, że w tym miesiącu znowu obcięli ci premię, a i tak pracujesz 10 godzin dziennie, sześć dni w tygodniu, za tak niską pensję, że nigdy nie starcza ci do pierwszego. I to od kilku dobrych lat! Nic to, idziesz pracować... znowu będziesz musiał zostać po godzinach. Zadaj sobie teraz pytanie, jak długo można wytrzymać w takim świecie? Większość ludzi zaciska zęby i próbuje jakoś poradzić sobie z agresją – i bardzo dobrze. Niestety, nie wszyscy mają mocne nerwy i o nich właśnie jest POSTAL.

Nowy POSTAL wcale nie jest drugą częścią pierwszego. Logo gry wyraźnie pokazuje, że jest to POSTAL „do kwadratu”. Zgodnie z matematyczną



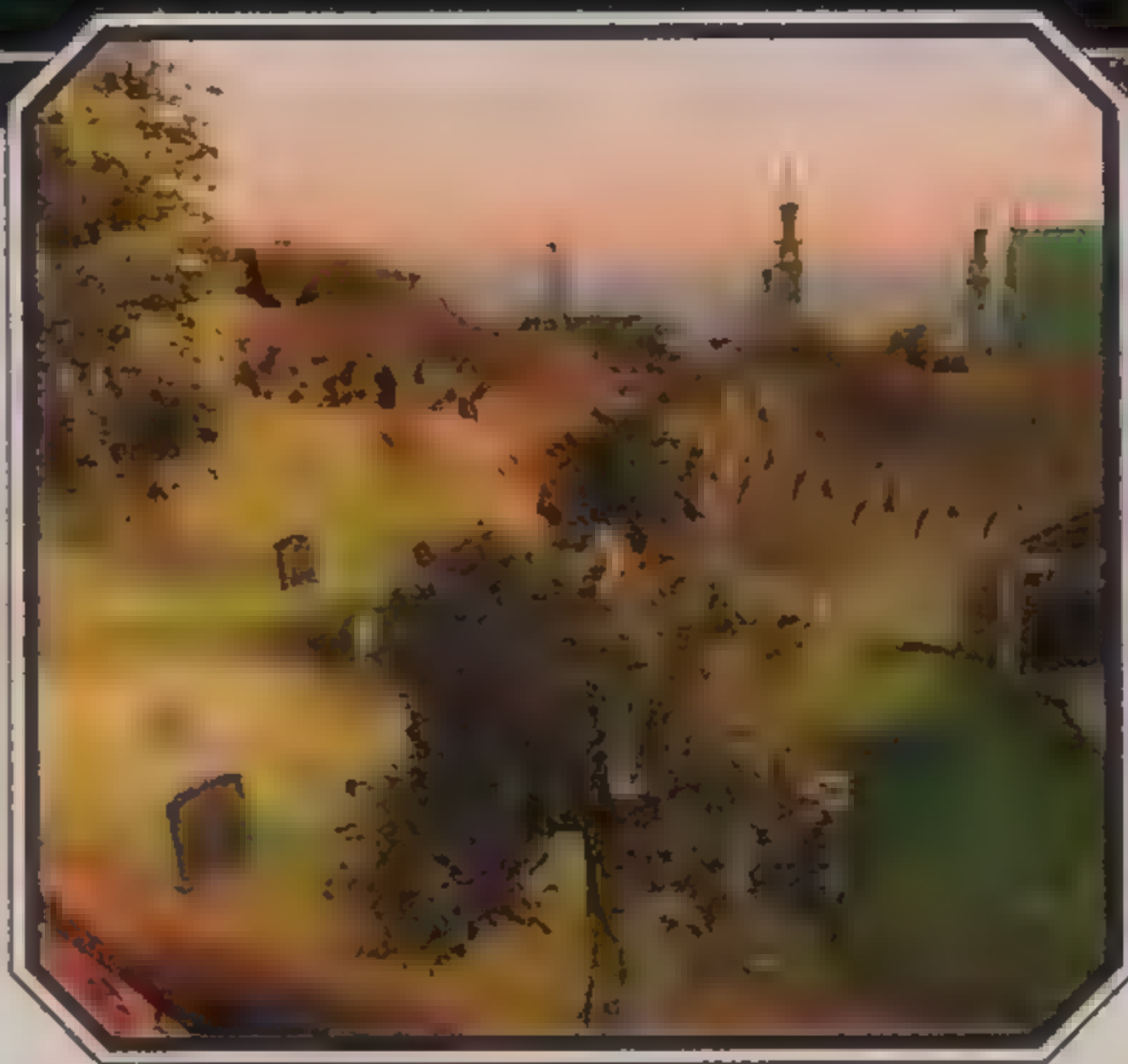
zasadą znajdziesz tu jeszcze więcej agresji i brutalności niż w poprzedniej części. Co więcej, skoro teraz wszystko jest trójwymiarowe (i oglądasz świat oczami bohatera), to dostępna jest niespotykana dotychczas w grze możliwość interakcji z otoczeniem. Nie muszę chyba mówić, co to oznacza... Teraz można niszczyć dosłownie wszystko, co znajdzie się na naszej drodze.

POSTAL 2 to pięć dni z życia P. Dude'a (Postal Dude), w czasie których musisz także wykonywać nudne i nieskomplikowane zadania, takie jak kupowanie mleka, realizacja czeku czy zbieranie podpisów pod petycją. Gra jest właściwie symulatorem życia sfrustrowanego człowieka, który znajduje się w takim stanie, że zamiast grzecznie stać w kolejce, zaczyna eliminować osoby znajdujące się przed nim (i za nim, i obok niego). Nie musi zresztą posługiwać się wyłącznie bronią palną, twórcy gry zadbali o to, żeby zabawek w POSTALU nie zabrakło. Wśród nich znajdziesz szpadel, pałkę policyjną, paralizator, ale także pistolet, shotgun, karabin maszynowy, karabin snajperski, gotowy do podpalenia kanister z benzyną, zapalki, którymi można też dla zabawy rzucać w przechodniów, granaty ręczne, nożyczki do rzucania, głowę martwej krowy, która wydziela z siebie truciznę, wyrzutnię rakiet i pojemniki z benzyną (oczywiście podpalają wszystko dookoła). Czy można

wykazać się większą pomysłowością? Chyba nie... Obiektem agresji w grze może być absolutnie wszystko. Poczynając od szyb w oknach budynków, bankomatów, krzeseł i wielkich kartonowych pudeł, przez koty i psy, które można nadziać na lufę karabinu, aż po przechodniów, policjantów, księży, sklepikarzy, urzędników czy nawet talibów! To jednak nie wszyscy, ponieważ rodzajów NPC'ów jest ponad sto! Po efektywnej eksterminacji, której można dokonać na wiele sposobów, zawsze można pokopać sobie zwłoki czy też pograć w piłkę odrąbaną głową! To za mało? Można nawet oddać na ofiarę mocz. Nie da się tego określić inaczej, jak chore i pozbawione dobrego smaku. Twórcy gry zadbali także o pewien stopień „realizmu”: kiedy zostaniesz zauważony przez stróżów prawa i wypełni się pasek pokazujący stopień zainteresowania twoją osobą przez policjantów, to jeśli chcesz w spokoju wykonywać dalsze zadania, będziesz musiał chwilę poczekać w ukryciu.

Swoistym paradoksem jest fakt, że grę można ukończyć, nie oddając ani jednego strzału! Z każdej sytuacji masz opcję ucieczki, a na przykład w banku zamiast rozwalać na miejscu kolejkowiczów, możesz poczekać na swoją kolej i w ten sposób zrealizować czek. Można powiedzieć, że gra jest na tyle brutalna, na ile brutalny jesteś ty sam (choć wszyscy znamy powiedzenie, że okazja czyni złodzieja...).

POSTAL 2 nie ustrzegł się kilku wad. Nie są one poważne, ale można było ich uniknąć. Drobnostką jest na pewno fakt, że niektórzy przechodnie czasami się dziwnie zachowują. Stoją w miejscu niczym kolki wbite w ziemię i na nic nie reagują. Jakaś latka z pewnością rozwiąże ten problem, ale skąd to niedopatrzenie? Miasteczko Paradise, w którym toczy się akcja gry, podzielono na sektory. Frustrujące (bardzo modne w POSTALU słowo) jest bardzo długie oczekiwanie na wgranie się kolejnego sektora, które zdaje się specjalnie wzbudzać w graczach agresję! Szkoda, ponieważ cała otoczka gry, czyli oprawa dźwiękowa i graficzna stoją na wyjątkowo wysokim poziomie. Choć czasami dostrzeżesz pewne niedoróbki graficzne, to najnowszy engine UNREAL spisuje się na medal. Największym problemem w POSTAL 2 okazuje się natomiast... NUDA! Jak to możliwe w grze, w której wszystkie chwytły są dozwolone, a ty masz nieograniczone pole manewru w pokazaniu społeczności, kto tu tak naprawdę rządzi? Niestety, w połowie zabawy, gdy mija kolejny dzień, ty znowu musisz zrobić coś mało twórczego, płytka fabuła dąży donikąd, a ekran LOADING nie chce zniknąć... możesz poczuć się mocno zawiedziony. POSTAL 2 ma świetną reklamę i sprzedaje się na



Zachodzie jak ciepłe bułeczki, ale... wierz mi, bezmyślne kopanie i mordowanie wszystkiego, co się rusza, daje tylko chwilową satysfakcję. Ciekawe, czy twórcy gry chcieliby, żebyś wtedy pokazał im, czego nauczyłeś się z ich POSTALA...

Recenzując jedną z najbardziej kontrowersyjnych i najbardziej brutalnych gier w historii komputerowej rozrywki, jaką jest bez wątpienia POSTAL 2, wypadałoby napisać coś o negatywnym oddziaływaniu takich produkcji na umysły młodych ludzi. Ale o czym tutaj pisać? Wiadomo przecież, że jest to gra WYŁĄCZNIE dla starszych graczy, którzy mają już ukształtowaną psychikę i pogląd na świat. A przede wszystkim wiedzą, że to TYLKO gra. I nic więcej.

... Michał „Krooger” Cichy

KARIERA POSTALA

Na początku światowy rynek bardzo ciepło przyjął pierwszą część gry. Jej sprzedaż została zakazana jedynie w 10 państwach, m.in. w Australii, Brazylii, Niemczech, Singapurze, Nowej Zelandii, a w Wielkiej Brytanii rozprawiano o cenzurowaniu wersji. Trzy tygodnie po tym, jak gra trafiła na półki sklepowe, wielkie sieci handlowe pod presją

społeczeństwa wycofały grę ze sprzedaży. Senator stanu Connecticut, Lieberman, uznał ją za jedną z trzech najgorszych rzeczy w Ameryce i porównał POSTAL do Marylin Manson'a oraz reklam białej Czerwonej Kleiny. Już ponad pięć lat ciągnie się proces z U.S. Postal Service, która twierdzi, że producent gry zbyt mocno wykorzystuje w niej temat pocztowy.



FREELAN



*Nowy
kandydat do
miana mistrza
wśród
symulatorów
kosmicznych
przygód*



jednak chodzi tutaj raczej o odzyskanie dawnej pozycji społecznej. Oczywiście te rzeczy idą ze sobą w parze. Metod na pozyskiwanie kredytów jest kilka.

Podstawowa to przyjmowanie zleceń bez wiązania się z daną frakcją – przeważnie są to zadania o niskim poziomie trudności, takie jak zamach, pojmanie, zniszczenie mienia, zestrzelenie statków czy też stacji kosmicznej. Jeśli zdecydujesz się wspomóc jedną z frakcji, to oprócz stanu konta poprawisz również swoją reputację. Nie licz jednak na to, że uda ci się zachować przyzwoitą opinię w oczach wszystkich frakcji jednocześnie. Wiele z nich konkuruje ze sobą, tworząc gigantyczną grę w papier, kamień i nożyce. Im lepszą masz reputację, tym ciekawsze i lepiej płatne misje będziesz otrzymywał.

Inną metodą na zdobywanie kredytów jest handel. Kupić taniej, sprzedać drożej – proste i skuteczne. Zaopatrujesz się w fabrykach, sprzedajesz w miastach. Niestety, model ekonomiczny zastosowany w grze jest tak uproszczony, że aż nudny. Twoje transporty towarów praktycznie nie mają wpływu na ich cenę. Zabrakło też sytuacji, kiedy po dostarczeniu niezbędnych materiałów fabryka rozpoczyna produkcję jakiegoś

W XXVI wieku konflikt pomiędzy ludźmi zmusi część z nich do ucieczki z naszego układu planetarnego. Rebelianci wybiorą się do dalekiego sektora Sirius, by tam w spokoju budować świat według własnej wizji. Dotarcie do celu zajmie 800 lat, jednak ogromna odległość dzieląca kolonistów od matki Ziemi stanowi idealną barierę ochronną. Nowy świat to nowe problemy. Wcielasz się w „wolnego strzelca”, który wykonując zlecenie na przeogromną sumę miliona kredytów, stracił swój statek kosmiczny. Kasy starczyło ci jedynie na pojazd niewiele większy od kapsuły ewakuacyjnej – czas odnaleźć się w nowej rzeczywistości.

Na pierwszy rzut oka FREELANCER polega na niekończącym bogaceniu się,

W ING COMMANDER, PRIVATEER, FREESPACE – takich gier się nie zapomina. By dołączyć do grona największych, nie wystarczy już świetna grafika połączona z wciągającą fabułą. Obecnie nikt nie chce biernie przypatrywać się przygodom bohaterów – o wiele ciekawiej jest samemu zostać bohaterem przestworzy. FREELANCER daje ci taką szansę.

Freelancer

Symulator kosmiczny

* Wymagania sprzętowe:

Pentium III 600 MHz,
128 MB RAM

* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* Microsoft Games / APN Promise

* www.microsoft.com/games/freelancer

Doskonała grafika system obsługi, różnorodność wyposażenia

Zbyt prosta ekonomia świata

Grafika

Dźwięk

Fajda

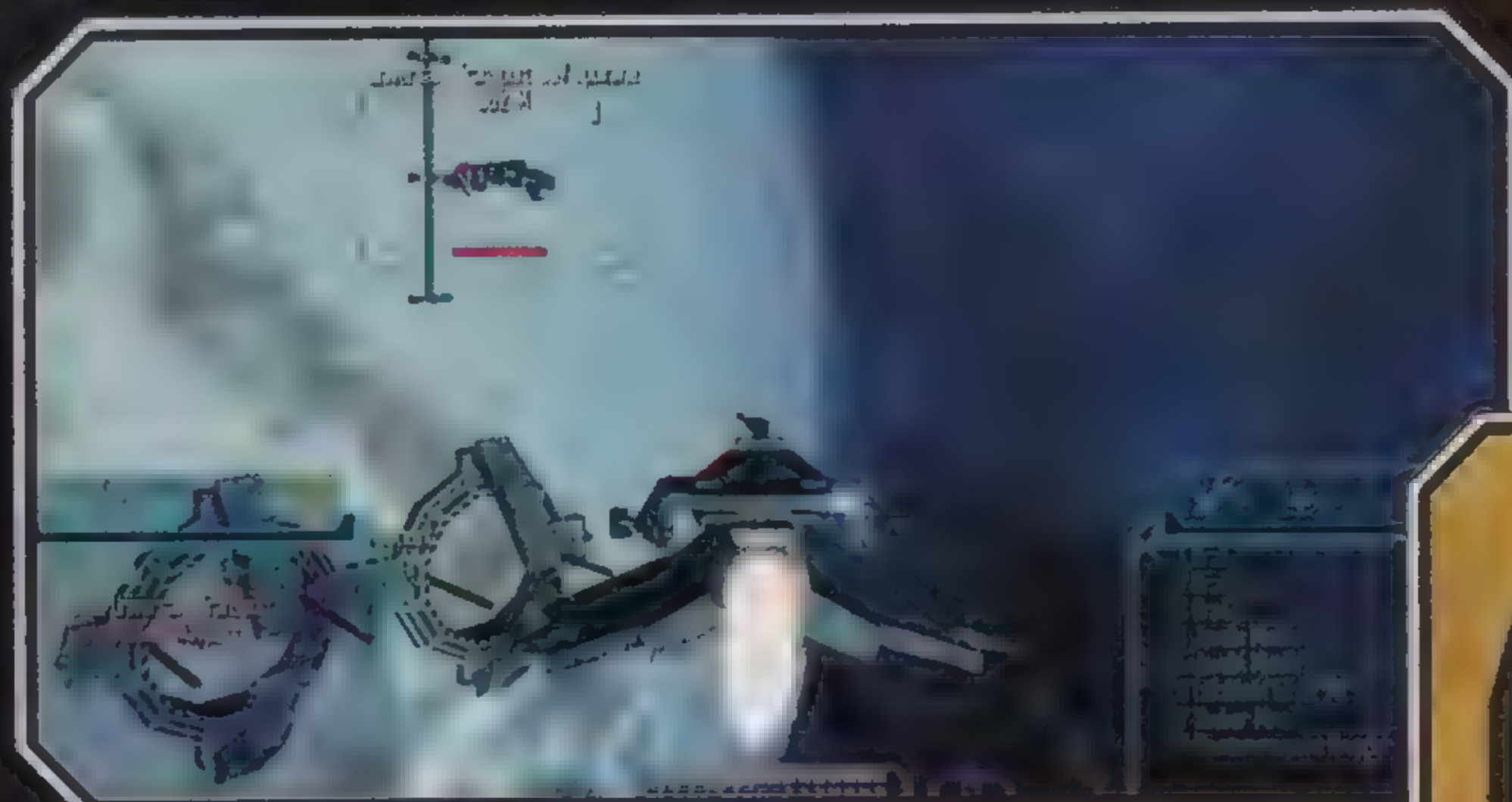
Doskonały symulator

„wolnego strzelca” osadzony w dalekiej przyszłości i całkowicie obserwowany od ziemskich realiów

5

cenę ok.
100.00

CER



niespotykanego wyposażenia. Wyraźnie widać, iż autorom zabrakło czasu na dopieszczenie tego elementu zabawy. W grze nie zaimplementowano zaawansowanych opcji wydobywania złóż minerałów z wszędziebylskich meteorytów. Jedynie czasami można pozbiierać latające elementy sprzętu pokonanych wrogów.

Bardzo spodobała mi się natomiast różnorodność statków kosmicznych oraz wyposażenia, jakie można zakupić. Przeciętne maszyny mogą zostać uzbrojone w kilka działek, dwie wyrzutnie rakiet, wieżyczki strzelnicze, generatory osłon, dopalacz, wyrzutnie urządzeń przeciwrakietowych. Charakterystyki każdego elementu różnią się poborem mocy, siłą uderzeniową, skutecznością, zasięgiem i wieloma innymi parametrami, czyli tym, co tygrysi lubią najbardziej. Do tego wszystkiego autorzy dołożyli baaardzo ważny element – czyli brak nadmiaru gotówki. By kupić jedną rzecz, będziesz musiał zrezygnować z innej, dzięki czemu zawsze masz coś na oku i zarabianie kasy nie nudzi się.

Interfejs FREELANCER należy do najbardziej dopracowanych, jakie kiedykolwiek spotkałem. Już na pierwszy rzut oka widać, iż został zaprojektowany z pomysłem, po to, by podkreślać dynamikę walki i jednocześnie ułatwiać obsługę wielu urządzeń jednocześnie. Pilotaż maszyny składa się z dwóch zasadniczych trybów: bojowego oraz podróznego. Ten pierwszy pozwala wykonywać bardzo gwałtowne zwroty i doskonale „pływać” w przestrzeni. Szalenie ułatwia to unikanie ostrzału nadlatujących maszyn oraz skuteczne namierzanie w walce



1v1. Dodatkowo możesz przełączyć widok z kokpitu do wieżyczki oraz w tryb TPP. Tryb podróznego jest niczym rozbudowana wersja autopilota. Jedynie w chmurach meteorytów trzeba uważać i dokonywać korekty lotu.

Moim zdaniem największą wadą FREELANCERA jest trzymanie gracza na zbyt krótkiej smyczy. Jak tylko się ustawisz w jakimś systemie i chciałbyś trochę pozwiedzać albo zarobić na potężny statek kosmiczny, to zaraz uaktywnia się główna fabuła. Potem przeważnie musisz lecieć do innego systemu i poznawać sytuację od nowa. Namolną sprawą jest też poziom twojej postaci, dopóki nie osiągnie ona pewnego pułapu, nie możesz korzystać z wysoko zaawansowanych technologii.

Tryb Multiplayer został rozwiązany podobnie jak w NEVERWINTER NIGHTS. Twoje dokonania są zapisywane na serwerze umiejscowionym w Internecie, dzięki czemu większość metod oszukiwania została wykluczona. Oczywiście główna fabuła traci sens, pozostaje namnażanie kredytów oraz niekończące się walki z innymi graczami.

Poziom oprawy graficznej przedstawiają obrazy z gry. Wszelkie przerwinki, krótkie animacje generowane jej silnikiem wyglądają świetnie. Udźwiękowanie wypada troszkę gorzej, ale z pewnością nadal powyżej przeciętnej.

FREELANCER to świetna gra. Choć nie uniknięto kilku wyraźnych błędów, ma szansę przejść do historii. To jednak zależy już tylko od ciebie.

*** Tomasz „Coval” Kowalski



HEROES III

of MIGHT AND MAGIC
WINDS OF WAR

WINDS OF WAR to drugi już dodatek do HEROES OF MIGHT & MAGIC

IV. I, niestety, podobnie jak w wypadku GATHERING STORM trudno powiedzieć, aby autorzy wykonali satysfakcjonującą gracza pracę. Szkoda, że nadal niedoścignionym wzorem tzw. „expansion packs” pozostaje PRICE OF LOYALTY z części drugiej HEROES. Ale wracamy do WINDS OF WAR. Miłośnik serii będzie mógł wziąć udział w pięciu nowych kampaniach, prowadzonych przez pięciu nowych bohaterów (po przejściu tych scenariuszy dostępna staje się szósta, finałowa kampania). Poza tym twórcy dodali szereg nowych scenariuszy (w tym scenariusze stworzone przez fanów serii), a w samej grze znajdują się trzy nowe potwory i sześć nieznanych do tej pory budowli. Wszystko to jest, mówiąc grzecznie, elegancko i z dystynkcją: jedno wielkie gówno. Takie rzeczy powinny się znaleźć w Sieci za darmo (i w wypadkach wielu gier tak właśnie jest),



a od autorów dodatku wymaga się czegoś więcej. Jeśli nie zasadniczych zmian i poprawek w mechanice rozgrywki, to przynajmniej stworzenia atrakcyjnych innowacji. Bo przy wykreowaniu nowego miasta i całej palety nowych potworów chłopcy z NWC już by sobie rączki pobrudzili, prawda?

Wiercie mi, że napisałem tę recenzję z naprawdę sporym bólem, bo świat „Hirośów” znam od wielu lat (od pradawnych czasów MIGHT & MAGIC II, a potem pierwszej części HEROES) i przykro mi, że zmierza ku upadkowi, a autorzy od dłuższego już czasu nie przykładają uwagi do jakości prezentowanych gier.

... Jacek „Randall” Piekara

HoM&M IV: Winds of War

Dodatek do kultowej strategii

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium II 300MHz, 64MB RAM, akcelerator 3D

* **Gra na platformy:** PC

☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* **NWC/3DO /CD Projekt**
* www.3DO.com

Patrzę i patrzę, myślę i myślę, ale nie będę uprzejmy na siłę...

Wszystko na tej płycie mogłoby być darmowym dodatkiem

Grafika
4

Dźwięk
5

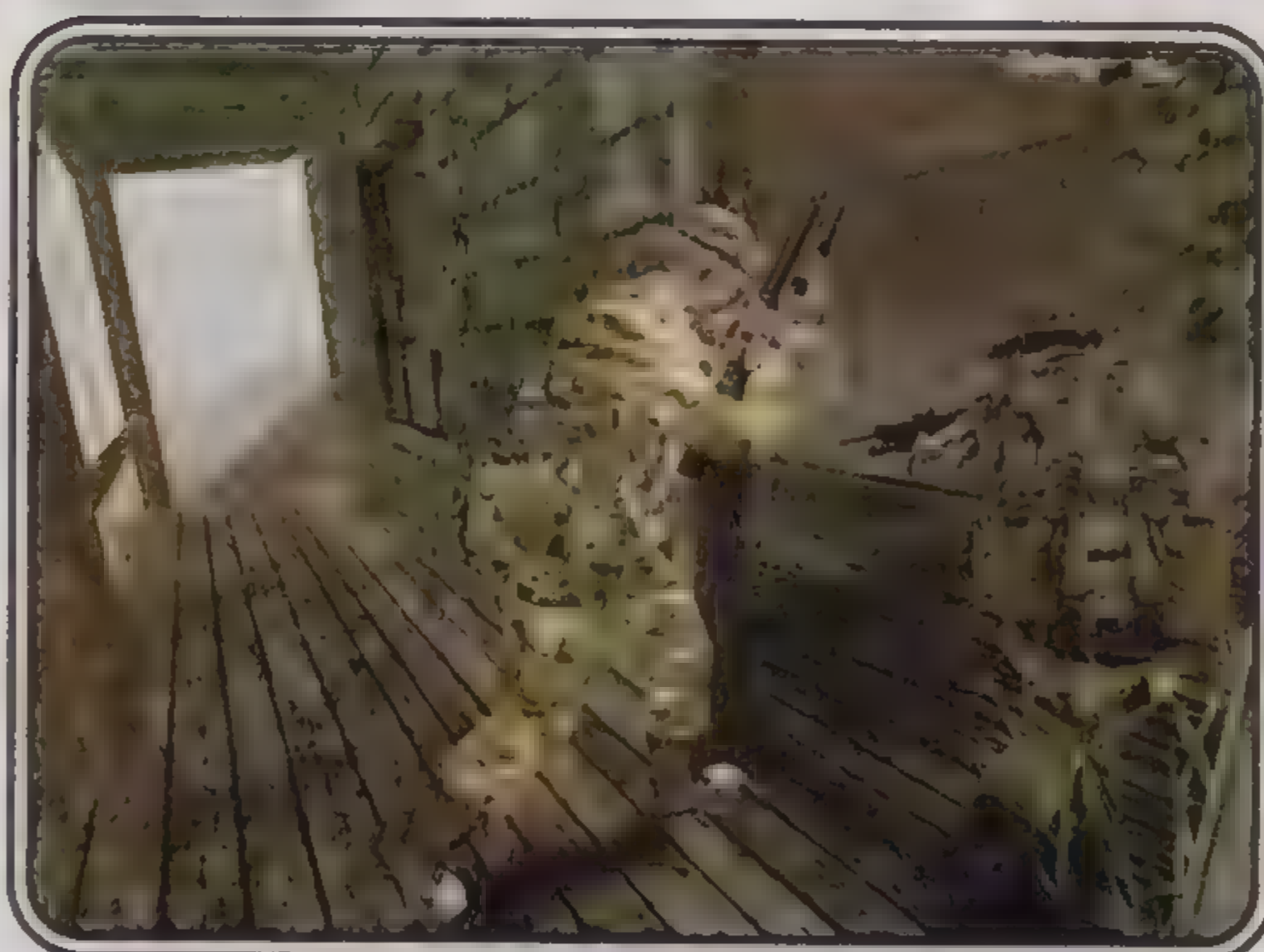
Fajda
2

Niestety, seria HoM&M schodzi na psy. Szkoda, naprawdę szkoda. Kolejna żalosna próba wyciągnięcia kasy z twojego portfela...



ISLAND THUNDER to nowa, licząca osiem poziomów kampania przeznaczona dla posiadaczy oryginalnego GHOST RECON. Masz tu do czynienia z dodatkiem najnormalniejszym w świecie – nie należy oczekiwać po nim żadnej nowej jakości. O ile jednak taki opis może wystarczyć osobom postronnym, tyle fanom GHOST RECON należy się kilka słów wyjaśnienia.

Akcja ISLAND THUNDER dzieje się w niedalekiej przyszłości na dalekiej Kubie. Mamy rok 2009 – Fidel Castro właśnie zszedł z tego świata



GHOST RECON

ISLAND THUNDER

CON będą usatysfakcjonowani. Kolejne zadania sprawiają wrażenie rzeczywiście przemyślanych i przynajmniej kilka razy powinieś być po wrażeniu przygotowanych atrakcji. Poza solidnym trybem Single-player autorzy dodatku przygotowali także wcale zgrabny tryb sieciowy. Również kilka nowych broni oraz wymyślne tryby grupowej rzezi powinny zatrzymać cię przy ISLAND THUNDER przez kilka dodatkowych godzin.

... Maciej „Anzelmo” Ogiński



Ghost Recon: Island Thunder

FPP

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 0.5 GB HDD

* **Gra na platformy:** PC

☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* **Red Storm / Play-It**

* www.ghostrecon.com

Kilka dodatkowych misji, które mogą zaciekawić

Nie jest to nic, czego fani serii by już nie widzieli...

Grafika
4

Dźwięk
4+

Fajda
5

Obowiązkowa pozycja dla fanów GHOST RECON, choć to tylko kilka dodatkowych misji. Wymagana jest podstawowa wersja

i w jego socjalistycznej ojczyźnie zaplanował chaos. Wprawdzie już wkrótce mają odbyć się na Kubie pierwsze od wielu lat wolne wybory, wszystko wskazuje jednak na to, że będą wolne tylko w teorii. Zbrojne grupy finansowane po części przez kolumbijskie kartele kokainowe terroryzują lokalną ludność po to, aby ich mocodawcy byli jedynymi kandydatami na nowych przywódców Kuby. Ale od czego są miliardy dolarów pompowane w amerykański przemysł zbrojeniowy? Stany Zjednoczone decydują się na kolejną „ograniczoną inwazję”. Na Kubę zostaje wysłany elitarny oddział Duchów.

W tym miejscu pojawia się ty. Wspomniane na początku tekstu osiem misji nie stanowi jakiegos szczególnego wyzwania, lecz jestem przekonany, że fani GHOST RE-



Bajki o bike'ach z dużą k(l)asą

Cycling Manager 2

Ekonomiczna

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Cyanide / Play

* Gra na platformy: PC

* www.cyclingmanager2.com

4

Zyjemy w czasach równouprawnienia, tolerancji i szeroko rozumianych swobód obywatelskich. W takiej rzeczywistości każde pojawiające się na świecie cudowne dziecko dwóch pedalów trafia w łapki zręcznego menedżera, prowadzącego jedną z 60 zawodowych drużyn kolarskich. Ot, na przykład w twoje.

Dysponujesz świetnym sprzętem, ekipą lekarzy i masażystów, kilkoma zdolnymi mechanikami oraz gronem doskonałych zawodników, którzy z wysiłku na wyścig jeżdżą coraz le-



piej. Bierzesz udział we wszystkich ważnych zawodach, których trasy liczą łącznie 27000 kilometrów. Te-

amem zarządza się dość prosto, głównie za sprawą dość funkcjonalnego interfejsu. Miłą niespodzianką jest też trójwymiarowa grafika: śliczne, leśne bądź polne plenery plus tonące w słońcu miasteczka sprawiają, że człowiek zaczyna nagle marzyć o ciepłych, pachnących świeżo ściętą trawą wakacjach. I choć CYCLING MANAGER 2 nie może się mierzyć z CHAMPIONSHIP MANAGER 4, to jednak dostarcza wielu godzin przyjemnej zabawy, zwłaszcza tym graczom, którzy uwielbiają pedałować. Polska wersja included!

Casanova di Seingalt Giovanni Giacomo to postać autentyczna: włoski literat i podróżnik, faworyt paryskich kół dworskich i dyrektor loterii, później bibliotekarz na zamku Dux w Czechach. Do historii przeszedł jako autor „Pamiętników” i jeden z pierwszych propagatorów prezerwatyw – ponoć używał ich w ilościach hurtowych.

W omawianej grze CASANOVA jest przystojnym poszukiwaczem przygód, który przybywa do Wenecji, by pomścić śmierć matki i odnaleźć zaginionego ojca. Niejako przy okazji



daje się wciągnąć w spisek sięgający swymi zgnitymi mackami najbardziej dostojnych rodów, a nawet władz miasta. Na miłośników przygódówek

Przygody romantycznego podrywacza w dawnej Wenecji...

czeka zawila intryga, dużo dialogów, pojedynki na szpady, romanse, przyzwoita kinowa lokalizacja, wreszcie drobne elementy SF wzbogacające świat gry (np. malownicze, latające statki powietrzne). Szkoda tylko, że grafika utrzymana jest w stylu charakterystycznym dla takich produkcji jak HITCHCOCK czy ODYSEJA, zaś zaawansowany interfejs utrudnia zabawę.

Casanova

Przygodówka

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Wanadoo / CD Projekt

* Gra na platformy: PC

* www.casanova.arxeltne.com

4

Złoty członek gra w pinball'a!

Austin Powers Pinball

Pinball

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* GlobalStar Software / Brak

* Gra na platformy: PC

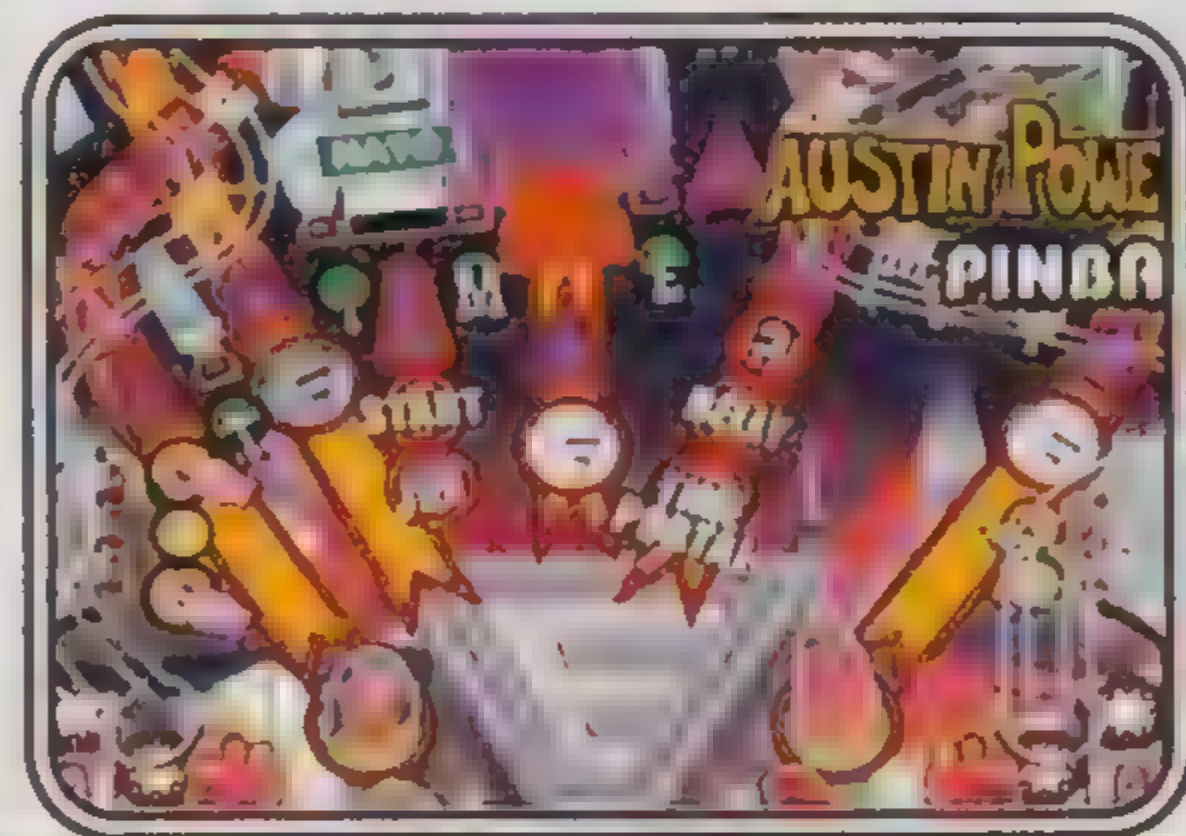
* www.globalstarsoftware.com

3+

Film „Austin Powers i Złoty Członek” przyniósł swoim producentom kokosy. W Polsce poległ śmiercią męczennika, zarżnięty przez nieudolne tłumaczenie Bartosza Wierzbity.

Kariery w naszym kraju nie robi też AUSTIN POWERS PINBALL, najnowsza gra Wildfire Studios. Jak dotąd nie znalazła się firma, która miałaby ochotę zająć się jej dystrybucją. A szkoda, bo program należy do zlewanych przez studia developerskie gatunku i... jest całkiem przyzwoity. Stół został zaprojektowany z fantazją i jest niezwykle ko-

lorowy. Rampy, podesty i guziki umieszczono w trudno dostępnych miejscach, na szczęście łapki są dostatecznie duże, by nawet i początkujący gracz nie



miał problemów z utrzymaniem piłki w grze. Ciekawostką są misje dodatkowe w liczbie 14 sztuk (należy wówczas trafić kulką w odpowiednie miejsce bądź zestrzelić jakieś obiekty), quiz Austina Powersa oraz klimatyczne melodie w stylu lat 60. Szkoda tylko, że gry podobnej jakości powstawały dobrych pięć lat temu... I jeszcze ciekawostka: przy udźwiękowieniu pogromu pracował sam Mike Myers, czyli Austin Powers i Wayne ze „Świata Wayne'a” w jednym. Swoją pseudonim aktor zawdzięcza Michaelowi Myersowi, słynnemu mordercy z filmowego cyklu „Halloween”.



Fred Reynolds, młody Amerykanin, wybiera się do Indii, by odwiedzić swoją narzeczoną. Po drodze śni mu się tajemnicza walizka wyładowana dynamitem, potężny wybuch oraz paru bezdennie głupich debili pastwiących się nad jego ukochaną.

Po przybyciu do Dehli Fred odkrywa, że jego dziewczyna została uprowadzona. Od razu wyrusza na poszukiwania, zaś ślad prowadzi go do sekty Thugów, wyznawców okrutnej bogini Kali. Wraz z nim wędruje gracz – „podziwając” niezbyt ładnie

wyglądające lokacje, nudne zagadki i nielogiczne rozwiązania scenariuszowe. W całej grze pojawia się zaledwie kilkanaście przedmiotów! To właśnie dlatego program daje się ukończyć w 4 godziny. Sprawdza się jedynie interfejs (specyficzny point-and-click, pamiętający czasy ATLANTIS) oraz nieśmiertelny widok FPP. Cóż, gra powstała dwa lata temu i to niestety widać. Kto wie, może właśnie dzięki doświadczeniu zdobytemu przy jej kodowaniu firma Microids zdołała wypłynąć na rynek tak ciekawe tytuły jak SYBERIA czy POST MORTEM.

Kali zabiłaby za tę grę jej twórców!

Droga do Indii

Przygodówka

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Microids / CD Projekt

* Gra na platformy: PC

* www.microids.com

3-

Odlatuj, póki jeszcze możesz...

Airport Tycoon 2

Ekonomiczna

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Global Star / Brak

* Gra na platformy: PC

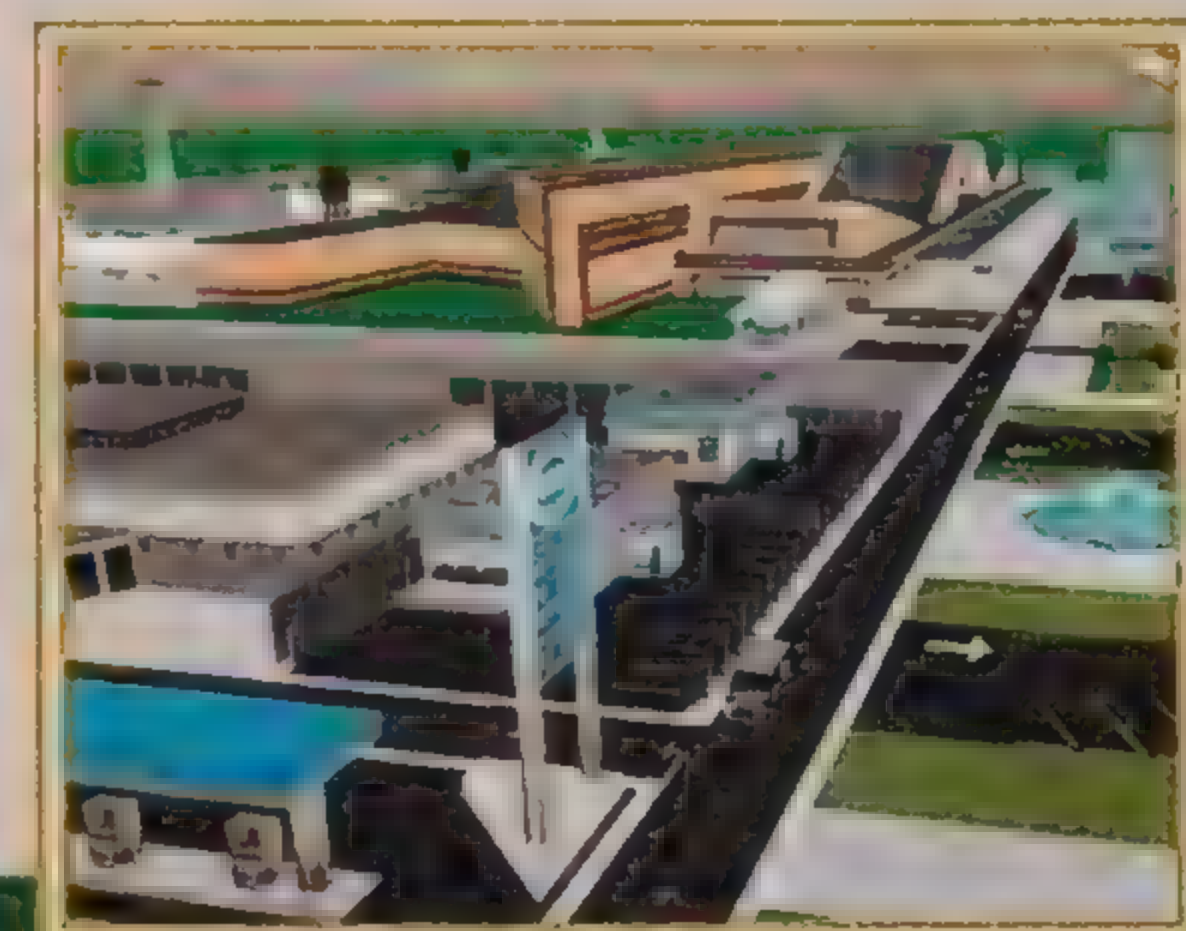
* www.globalstarsoftware.com

2

Kupa. Wielka, brązowa kupa małego niemowlęcia w pieluchach. A ściślej – bardzo słaba gra ekonomiczna, w której gracz wciela się w szefa dużego, międzynarodowego lotniska.

Od strony „zapowiedziowej” brzmi to całkiem fajnie: trójwymiarowa grafika, około 25 portów lotniczych w takich miastach jak Chicago, Nowy Jork, Paryż, Tokio czy Moskwa, ponad 60 rodzajów hangarów, terminali, wież kontrolnych, stacji straży pożarnej,

hotelu, sklepów i restauracji. Do tego zagrożenia w postaci terrorystów, trzęsień ziemi, tornad i burz, zabez-



pieczenia w stylu wykrywaczy metali czy monitorów prześwietlających bagaż – wszystko po to, by dowieźć ludzi bądź towary na czas. Sęk w tym, że grafika jest brzydka, interfejs niewygodny, tutorial bezsensowny, rozgrywka nijaka, muzyka koszmarna, ekonomia nierealistyczna, misje nudne, opcje nie działają, a i tytuł nienajlepszy – bardziej pasowałby YAWN TYCOON. To jak, znacie jeszcze jakieś obelgi? Dopiszcie poniżej...

*** teksty:

Michał „Joel” Zacharzewski

Rainbow Six: Raven Shield

■ Naciśnij klawisz „~” podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów:

god – Nieśmiertelność
godteam – Nieśmiertelność dla drużyny
godterro – Nieśmiertelność dla terrorystów
godhostage 1 – Nieśmiertelność dla zakładników
godhostage 2 – Wyłączenie nieśmiertelności dla zakładników
godall – Aktywacja wszystkich trybów nieśmiertelności
fullammo – Pełna amunicja
disarmbombs – Rozbrojenie wszystkich bomb
all – Odblokowanie wyboru poziomów
neutralizeterro – Neutralizowanie wszystkich terrorystów
rescutehostage – Wszyscy zakładnicy są uratowani
killthemall – Zabicie i usunięcie wszystkich postaci komputerowych
killterro – Zabicie i usunięcie wszystkich terrorystów
killhostage – Zabicie i usunięcie wszystkich zakładników
killrainbow – Zabicie całego oddziału Rainbow
killpawns – Zabicie i usunięcie wszystkich przeciwników
tsurrender – Wszyscy terroryści poddają się, kiedy zostaną namierzeni
tsprayfire – Wszyscy terroryści strzelają jak szaleni, kiedy tylko cię zobaczą
tamedfire – Wszyscy terroryści celują i strzelają do ciebie
trunaway – Wszyscy terroryści uciekają przed tobą
calterro – Wezwanie wszystkich terrorystów do twojej lokacji
rendspot – Pokazuje, gdzie terroryści pojawili się na mapie
showfov – Wyświetlenie pola widzenia wszystkich postaci
gundirection – Wyświetla, w jakim kierunku skierowana jest broń każdej z postaci
route – Wyświetlenie, gdzie terroryści oraz zakładnicy poruszyli się na mapie
routeall – Wyświetlenie wszystkich ścieżek, którymi zakładnicy i terroryści poruszają się
pago – Wszyscy przeciwnicy będą atakować
disablemorality – Blokowanie zasad moralnych
ghost – Tryb latania
walk – Wyłączenie trybu latania.



togglecollision – Przechodzenie przez postacie
behindview <0 lub 1> – Widok z trzeciej osoby
toggleunlimitedpractice – Zaktualizowanie celów misji; gra nigdy się nie kończy
deactivateiodevice – Dezaktywacja urządzeń IO (słuchawki itp.)
sethpos <0-5> – Postawa zakładników (0 – stoją, 1 – klęczą, 2 – leżą twarzą w dół, 3 – kulą się, 4 – kucają, 5 – pozycja losowa)
hna – Odtworzenie następnej animacji zakładników
hpa – Odtworzenie poprzedniej animacji zakładników
sgi – Tryby gry
demorec <nazwa pliku> – Nagrywanie dema aktualnej gry
stopdemo – Zatrzymanie nagrywania dema
demoplay <nazwa pliku> – Odtworzenie wybranego dema
resetmeall – Zresetowanie wszystkich cheatów
quit – Wyjście z gry



Master Of Orion 3

■ Specjalne wpisy w encyklopedii: w polu wyszukiwania w encyklopedii wpisz jedno z poniższych haseł. W ten sposób będziesz mógł przeczytać wiadomości od programistów gry oraz kilka innych specjalnych tekstów.

Bumper Stickers
Feudal Sakkra Culture
Feudal Sakkra Culture 2
Give a man a fish...
Haiku by Hans
Kiss me. I'm Irish
Light Bulbs: New, Old, and Silly
MOO3 Underwear – Order Today!
Rantz and the Mrrshans
Special Thanks
SURVIVOR MoO!
The Hitchhikers Guide to Orion
The MMORPG We All Want
The Rantz Song
Untitled
Wacky Credits!
Welcome to the Forums



Indiana Jones and The Emperor's Tomb

■ Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową pliku. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „default.cfg” znajdujący się w katalogu „\lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb\gamedata\indy”. Dodaj następującą linię:

cheats:1

W ten sposób uzyskasz nieograniczone powietrze pod wodą, nieograniczoną amunicję oraz nieograniczone zdrowie.

Blokowanie sztucznej inteligencji:

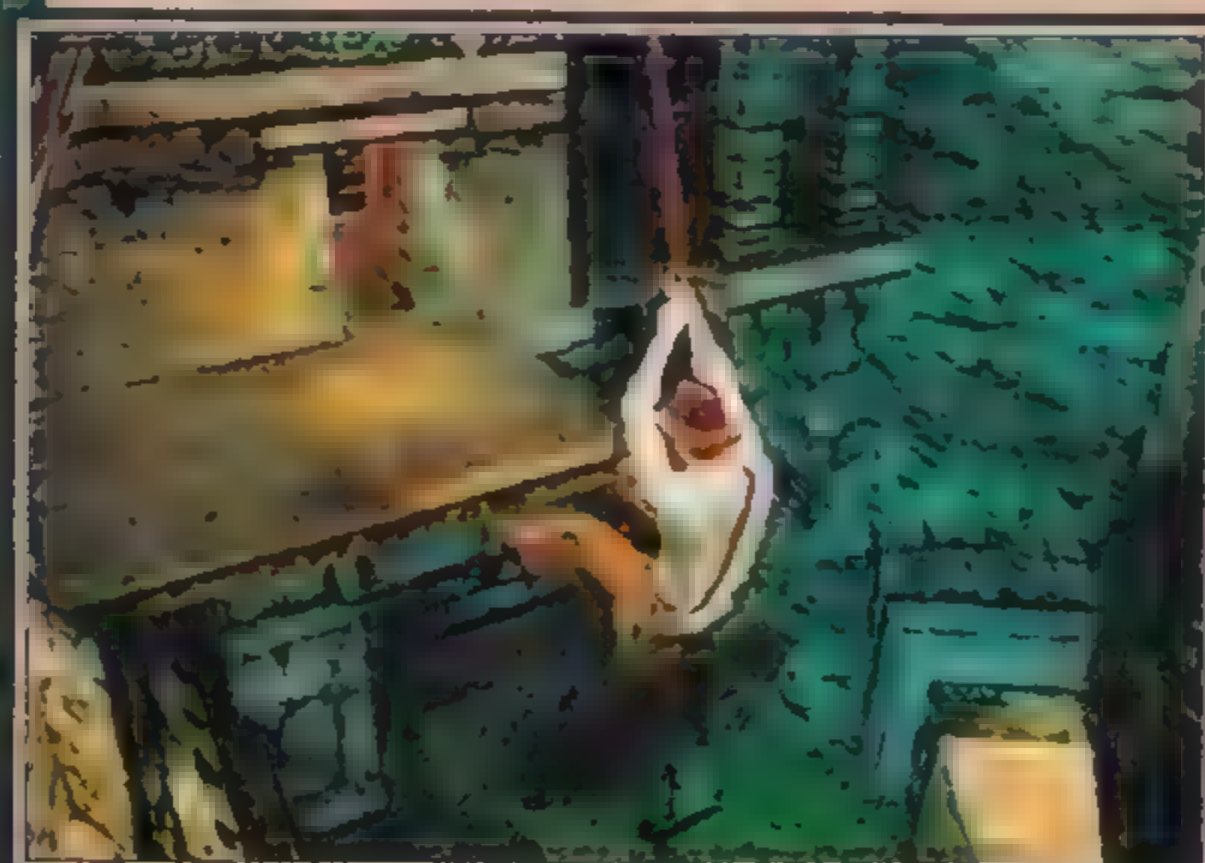
■ Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową pliku. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „vars.cfg” znajdujący się w katalogu „\lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb”. Znajdź linię „aiDisabled=false” i zmień ją na „aiDisabled=true”.

Dodatkowe poziomy:

■ Wejdź do katalogu z grą, a następnie odszukaj katalog z poziomami. Uruchom pliki „ropetest” i „whipgym”, aby móc grać na tych poziomach.

Galeria:

■ Zbierz wszystkie artefakty w celu odblokowania galerii.



Devastation

■ Wciśnij klawisz „~” podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli.

Następnie wpisz jeden z poniższych kodów:

dopefish – Nieśmiertelność, wszystkie bronie, 10K
god – Nieśmiertelność
allammo – 999 sztuk amunicji
fly – Tryb latania
ghost – Przechodzenie przez ściany
walk – Wyłączenie przechodzenia przez ściany i trybu latania
sptavel <nazwa poziomu> – Wybór poziomu

Nazwy poziomów:

SP0M0-TheLab.dvs
SP0M0-TheLab2.dvs
SP0M1-SomaSunset.dvs
SP0M2-Chinatown.dvs
SP0M3-TopOfTheTower.dvs
SP0M4-TheRock.dvs
SP0M5-Embarcadero.dvs
SP1M1-UrbiaSouth.dvs
SP1M2-UrbiaAsylum.dvs
SP1M3-UrbiaNorth.dvs
SP1M4-Docks.dvs
SP2M0.dvs
SP2M1-MarketMadness.dvs
SP2M2-CardboardCounty.dvs
SP2M3-TheAquifers.dvs
SP2M4-IchthyaSouth.dvs
SP2M5-IchthyaNorth.dvs
SP3M1-Chozo.dvs
SP3M2-RiversOfWaste.dvs
SP3M3-Zangai.dvs
SP3M4-Transit.dvs
SP3M5-Bukko.dvs
SP3M6-BukkoRoof.dvs
SP-Intro.dvs
SP-Outro.dvs



Delta Force: Helikopter w ogniu

■ Naciśnij klawisz „~” podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli.

Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i aktywuj go, naciskając klawisz „Enter”.

fc1ef2ed – Uzupelnienie amunicji
3cfe170c – Nieograniczona amunicja
91d428aa – Dodatkowa energia
43b24753 – Niewidzialność



Celtic Kings

■ Naciśnij klawisz „Enter” podczas gry, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

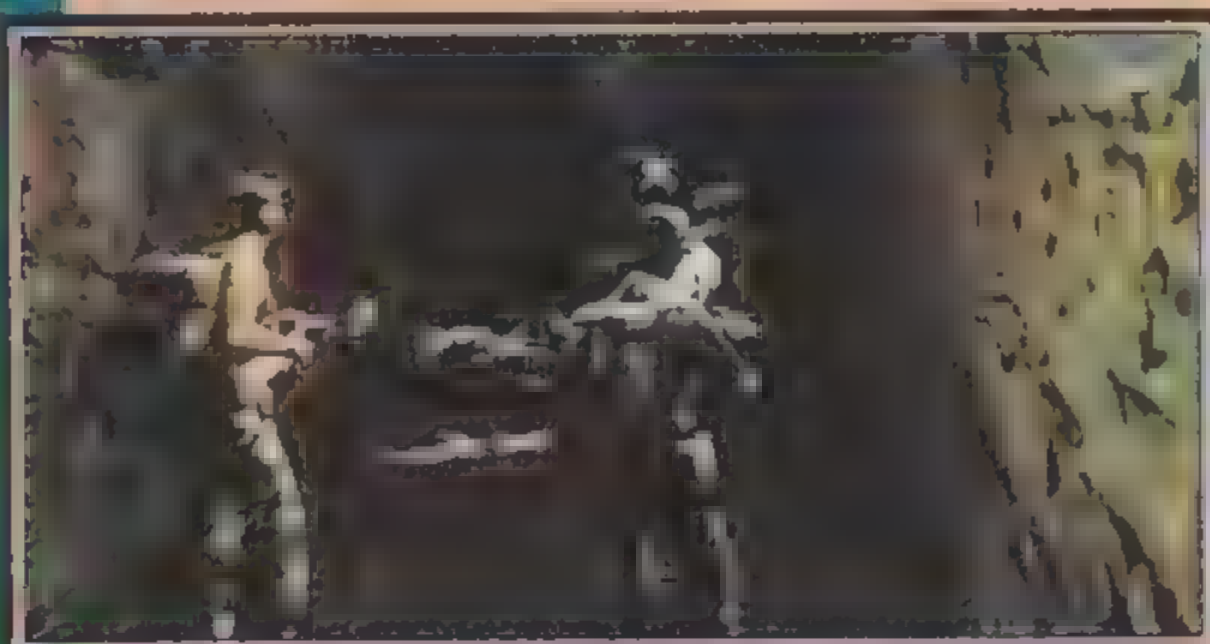
black – Czarny ekran
debugselected – Debugowanie zaznaczonej jednostki
usr – Opis zaznaczonej jednostki
printmemstats – Wyświetlenie statystyk pamięci
mousepos – Wyświetlenie pozycji myszki
gmp – Wyświetlenie współrzędnych wskaźnika
dumpobj – Wyświetlenie zdolności zaznaczonej jednostki
exportobj (<nazwa pliku>) – Eksportowanie wszystkich obiektów do wybranego pliku
exportterrain (<nazwa pliku>) – Eksportuje wszystkie tereny do wybranego pliku
flatterrain – Płaski teren
pause – Pauza i wznowienie gry
removedecors – Usunięcie krzaków, drzew i innych elementów
screenshot – Zrzut ekranu w formacie .BMP
save – Zapis stanu gry
spawn(<twoje jednostki>, <jednostki przeciwnika>) – Dodanie określonej liczby jednostek
setplayer – Przelączenie graczy w trybie Multiplayer
ttest – Test tłumaczenia
ae – Właściwości poziomu
quit – Wyjście z gry



Line Of Sight: Vietnam

■ Naciśnij klawisz „~” podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i aktywuj go, naciskając klawisz „Enter”.

cheatheat – Aktywowanie cheatów
ac – Nieśmiertelność, nieograniczona amunicja, latanie
godmode – Nieśmiertelność
invis – Niewidzialność
fly – Latanie
ammo – Nieograniczona amunicja
winmission – Zakończenie misji sukcesem
losemission – Zakończenie misji przegraną



Emergency 2: The Ultimate Fight For Life

■ Naciśnij klawisz „\” podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli. Wpisz „backdraft”, aby uaktywnić tryb cheatowania. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów. W niektórych wersjach gry okienko konsoli wyświetla się poprzez naciśnięcie klawisza „|” podczas gry.

moneytalks – 666,666 dolarów
start – Rozpoczęcie misji od nowa
finish – Zakończenie aktualnej misji
number – Wyświetlenie numeru aktualnej misji
list – Lista misji
mission <1-26> – Wybór misji
daytime <0-24> – Ustawienie pory dnia
cmdlist – Lista komend konsoli
set – Lista parametrów konfiguracyjnych
set <parametr> – Rozpoczęcie gry z wybranym parametrem
playcdtrack <numer> – Odtwarzanie wybranej ścieżki CD
playvideo <nazwa pliku> – Odtwarzanie wybranego filmu
playwave <nazwa pliku> – Odtworzenie wybranego pliku .wav
stopwave – Zatrzymanie odtwarzania wszystkich plików .wav
clear – Wyczyszczenie okienka konsoli
quit – Wyjście z gry



BLITZKRIEG

■ Naciśnij klawisz „~” lub „^” podczas gry w celu wyświetlenia okienka konsoli. Następnie wpisz „@Password(„Panzerklein”)” w celu uaktywnienia trybu cheatowania. Następnie wpisz jeden z podanych niżej kodów – pamiętaj o spacjach pomiędzy nawiasami.

@God(0, 1) – Nieśmiertelność
@Win(0) – Ominięcie poziomu
SetlGlobalVar(„Cheat.Enable.Chapters”, 1) – Wybór poziomu



KTO CZYTA, TEN WIE...

...co dobre!

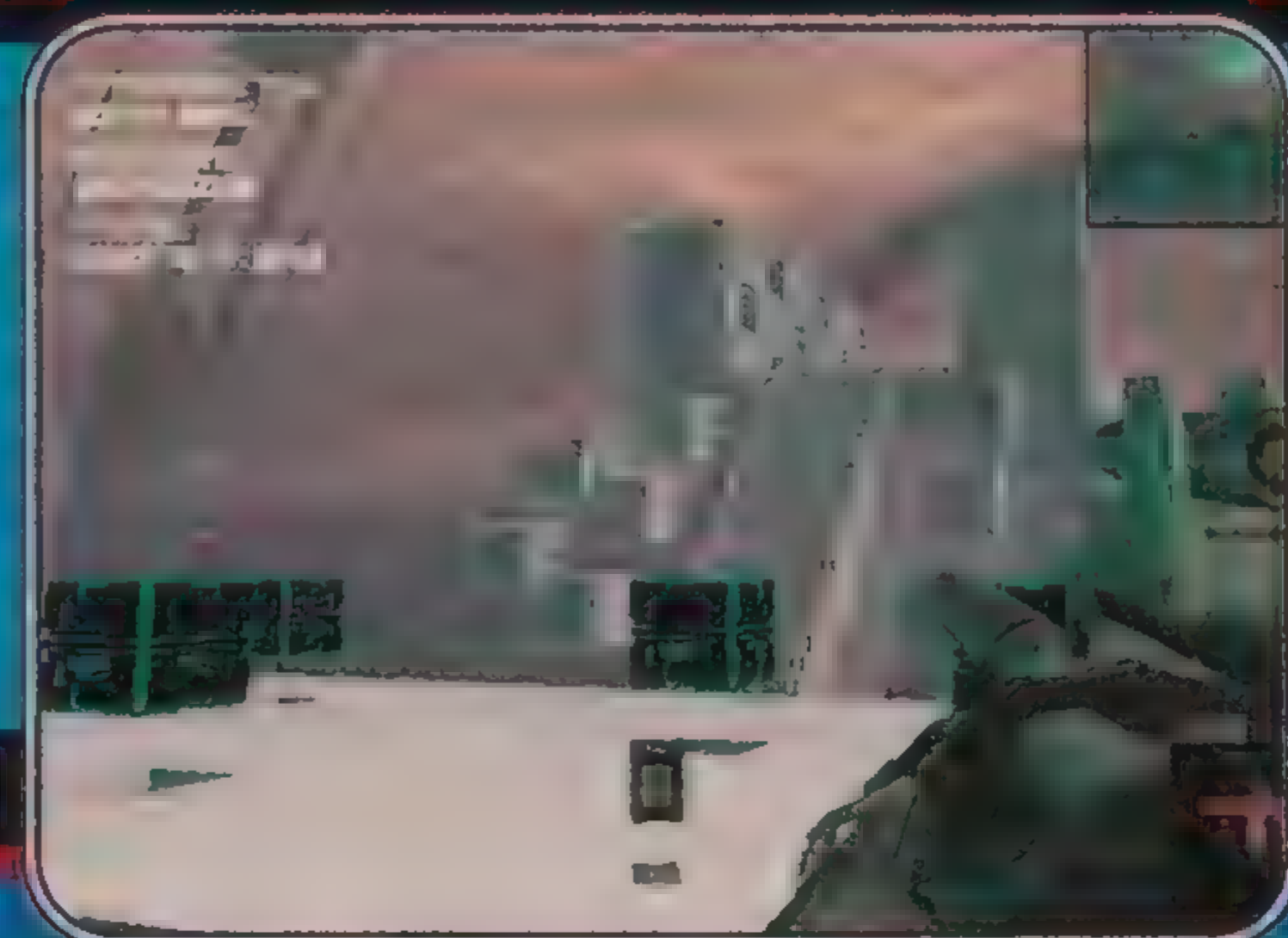


Najnowszy numer już w kioskach!

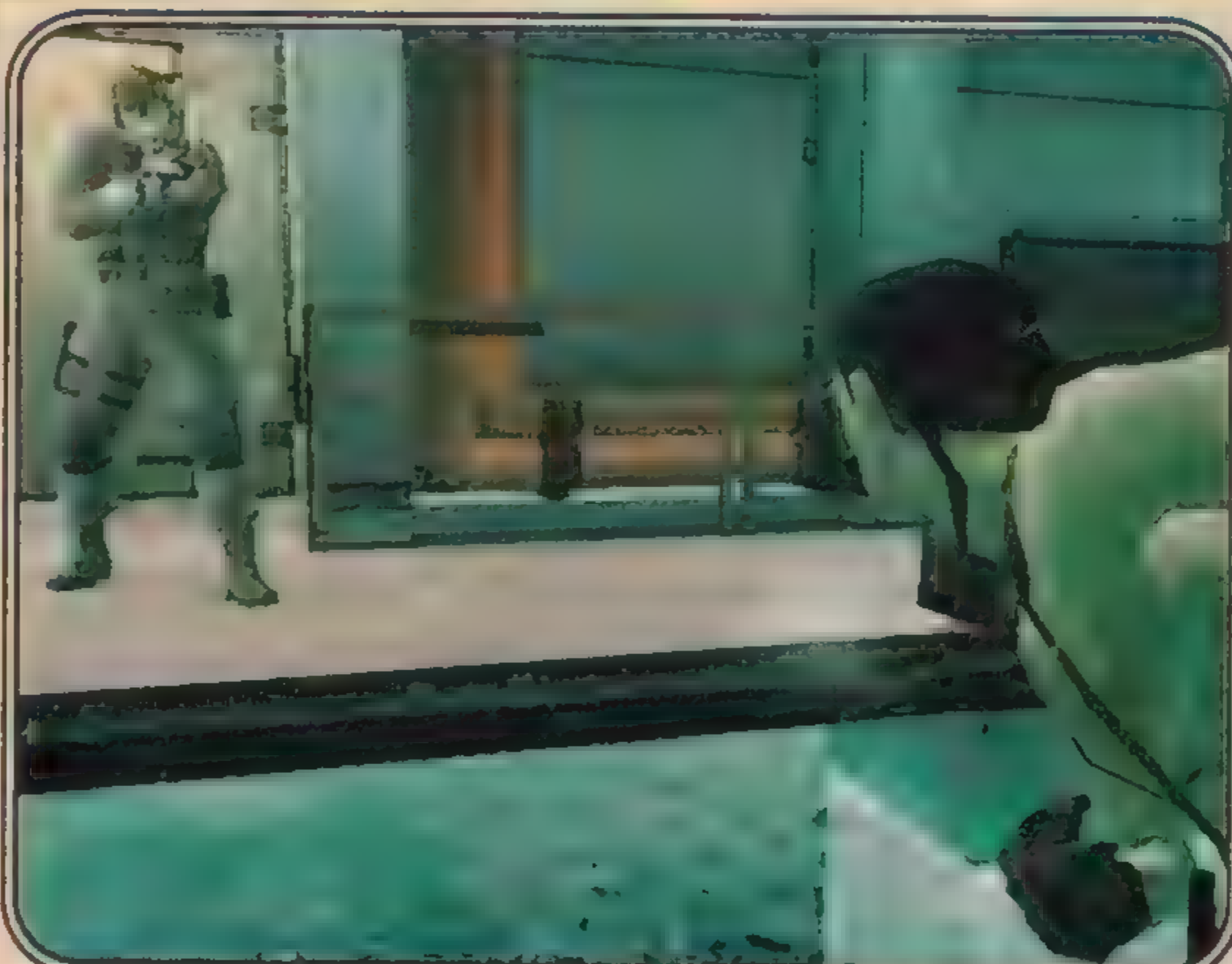
METAL GEAR SOLID 2

SUBSTANCE

MGS2 zawitał wreszcie na nasze pocztowe blaszaki, wzbudzając sporo emocji w kręgach pe-cetowych graczy. I choć tony Virtual Missions oraz innych bonusów dodanych w edycji SUBSTANCE zasługują na uwagę, to z oczywistych względów nie one będą nas najbardziej interesować. Mówiąc wprost – poniższy poradnik jest w całości poświęcony scenariuszowi SONS OF LIBERTY. Zwiąże i na temat 50 i miejsca mamy niewiele. Zaczynamy.



Tankowiec Discovery



Po efektownej akcji lądujesz na AFT DECK, czyli pokładzie tankowca. Twoim zadaniem jest poznanie kursu statku oraz pstryknięcie kilku fotek nowemu modelowi Metal Geara – Ray'owi, którego ponoć transportuje amerykańska piechota morska. Żeby było weselej, do akcji wkraczają Rosjanie pod dowództwem płk. Gurlukovicha, którzy zdejmują część Marines i przejmują krypę.

Pokręć się trochę po pokładzie i przyzwyczaj się do sterowania. To również doskonały moment, by poćwiczyć usypianie strażników z M9. Gdyby ktoś cię zobaczył, możesz szybko ukryć się w jednym z wielu zakamarków, przy okazji znajdując tam kilka przydatnych przedmiotów. Kiedy znudzisz się już zabawą w kotka i myszkę, skorzystaj z drzwi po lewej stronie pokładu i przejdź do DECK-A CREW'S QUARTERS. Skieruj się do poko-

jów i biegnij schodami na wyższy poziom. Znajdujesz się na DECK-C CREW'S QUARTERS. Uważając, by nie zarejestrowała cię kamera (przyłgnij do ściany lub użyj Chaff Grenade), pokonaj korytarz i wejdź wyżej, do DECK-D, CREW'S QUARTERS. Splądruj małą spiżarnię (uwaga na strażnika, który tu zajrzy). Aby dostać się do schodów prowadzących na mostek, możesz albo uśpić strażnika

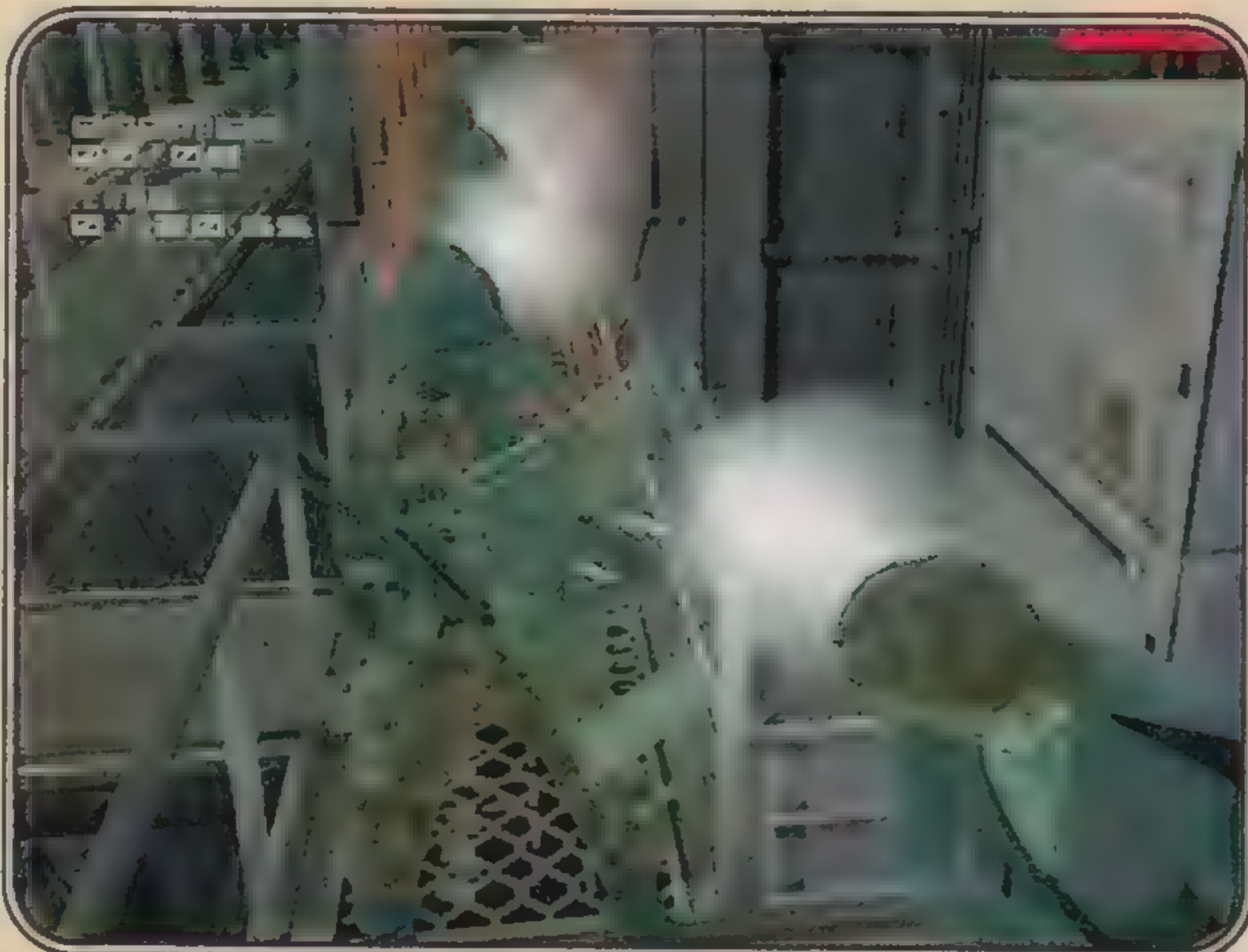
i przeczołgać się pod sensorami podczerwieni (strzel w gaśnicę, aby je zobaczyć), albo przejść przez jadalnię (terrorysta i kamera). Znajdziesz się na DECK-E THE BRIDGE. Czeką cię scenka i gadka z Otaconem. Wyjdź na zewnątrz, na DECK PORT WING, i wczuj się w kolejną scenkę. Hmm... panienska byłaby całkiem niezła, gdyby nie... sam się przekonasz! Zresztą nie przyjechałeś na podryw, a dziewczyna to...

BOSS – OLGA GURLUKOVICH

Walka jest dość prosta – znajdź sobie jakieś stosunkowo bezpieczne miejsce do prowadzenia ostrzału, przełącz się na tryb FPP i punktuj Olgę z M9. Starcie wymaga refleksu – staraj się pierwszy oddawać strzał, gdy tylko przeciwniczka wychyli się zza przeszkody. Uważaj też na granaty, którymi ciska. Kiedy Olga opadnie z sił, schroni się zza powiewającą płachtą i oślepi cię reflektorem. Naturalnie możesz go zawczasu rozbić, ale warto zobaczyć ten efekt!

Po walce zabierz nieprzytomnej Oldze UPC. Zwróć uwagę na latającą kamerę, która zarejestrowała twoją obecność na tankowcu. Spenetruj pokład w poszukiwaniu gadżetów (wejdź na maszt – Thermal Goggles) i wracaj do środka. Pozostaje odnaleźć Metal Gear Ray'a i cyknąć zamówione fotki. W tym celu udaj się do maszynowni znajdującej się pod DECK-A CREW'S LOUNGE. Po dotarciu do ENGINE ROOM zobaczysz króciutką scenkę nawiązującą do pierwszej części gry (Vulcan Raven był jednym z bossów). Zajrzyj też

do szafek. Przejdź teraz do maszynowni. Nie ma sensu wdawać się w walkę ze strażnikami, dlatego po cichutku posuwaj się do przodu. W razie kłopotów możesz ratować się przeskakując przez barierki i wykonując zwis. Wkrótce powinieneś wydość się z maszynowni i stanąć przed zaminowanym korytarzem. Aby dezaktywować ładunki C4, musisz rozwalić trzy elektroniczne kontrolki (zielone światelka). Jedną pokaże ci Otacon. Aby zlokalizować drugą, musisz wejść na skrzynię obok. Trzecią najwygodniej rozwalić dopiero po zniszczeniu dwóch pierwszych, gdy będziesz mógł się do niej zbliżyć. Teren czysty? No to jazda dalej! Znajdujesz się w DECK-2 PORT. Cichutko prześlizgnij się długim korytarzem, usypiając niewygodnych wojaków. W DECK-2 STARBOARD czeka cię ostra wymiana ognia z jednostką terrorystów. Żyjesz? Jeśli tak, to gratuluję pewnej ręki i zapraszam dalej. Scenka z Ocelotem wypada wielce interesująco. W trzech kolejnych halach, HOLD NO. 1, 2 i 3, odbywa się odprawa Marines. Musisz niepostrzeżenie przedostać się do ostatniej z nich – tam prawdopodobnie znajduje się Ray. Możesz po cichutku przemknąć pod ścianami lub skorzystać z kanałów wentylacyjnych pod podłogą. Uważaj, by nie przeciąć wiązki z projektora. W ostatniej hali rzeczywiście znajduje się nowy Metal Gear – sympatyczna zabaweczka, nieprawdaż? Czas pobawić się w fotografa – Otacon prosił o wykonanie czterech ujęć – od frontu, z lewej, prawej i zbliżenia na logo Marines. Nic prostszego. Kiedy będziesz miał komplet materiałów, załoguj się do komputera po prawej i wyślij Otaconowi fotki. Jeśli żadnej nie brakuje, czeka cię czaderska scenka.



Platforma Big Shell

Big Shell postawiono w miejscu katastrofy w celu usunięcia z wybrzeża zanieczyszczeń, które wydostały się z tankowca. Parę godzin temu platformę opanowała grupa terrorystów – Dead Cell, którzy wzięli w niewolę wizytującego kompleks prezydenta USA i zagrają VIP'ów. W zamian za ich uwolnienie żądają miliarda zielonych. Odgrają się, że wpuszczają znajdujący się na platformie syf z powrotem do wody.

Startujesz w **STRUT-A DEEP SEA DOCK**. Porozmawiaj z Cambelem, potrzebuj pływania i przyzwyczaj się do nowej postaci :). Przejdź korytarzem do pomieszczenia z windą. Zaloguj się do komputera i podaj swoje dane. Przy okazji ściągniesz dane lokacji, w której się znajdujesz – dzięki nim będziesz mógł korzystać z radaru (każdą wizytę w nieznaną lokację zaczynaj od poszukiwania takiego terminala). Wykiwaj strażników i pakuj się do windy. Znajdujesz się na dachu **STRUT-A PUMP FACILITY**. Aby dostać się do środka, przeczołgaj się pod siatką po lewej. W **STRUT-A PUMP ROOM** pozbieraj przydatne duperele, po czym skieruj się do **STRUT-B TRANSFORMER ROOM**. Kolejne segmenty Big Shell są ze sobą połączone systemem kładek. Zachowuj na nich ostrożność. Po chwili obejrzyj scenkę i poznasz nowego kolegę. Ruszaj do **STRUT-C DINING HALL**. Spotkasz tu Petera Stilmana i Pliskina. Otrzymasz dwie nowe zabawki: Sensor A i Coolant Spray, które pomogą ci rozbroić ładunki podłożone przez Fatmana w kolejnych segmentach kompleksu. Sensor A pozwala ci wykryć ładunek (patrz na radar), a przy pomocy Coolant Spray zamrażasz bombę i neutralizujesz ją. Poniżej podaję położenie ładunków:

STRUT-C DINING HALL: Toaleta po prawej. Bomba umieszczona została nad lustrem.

STRUT-D SEDIMENT POOL: Ładunek znajduje się pod jedną z kładek na górnym poziomie. Uważaj na strażników, są czujni i często meldują się przez radio.

STRUT-E MATERIAL DISTRIBUTION FACILITY: Bomba znajduje się na dachu segmentu (lotnisko). Dostaniesz się tam po schodach. Zawiniątko zostało przytwierdzone do spodu Harriera.

STRUT-F WAREHOUSE: Ładunek C4 znajduje się za stertą skrzyń, po lewej stronie dolnego poziomu. Aby się tam dostać, wejdź na górny poziom i przeskocz przez barierkę. Nie omieszkać również spenetrować kilku mniejszych pokoi (wypatruj też szybów wentylacyjnych!).

STRUT-A PUMP ROOM: Bomba jest przyczepiona do zbiornika w pomieszczeniu z systemem pomp. Musisz przeczołgać się pod rurami, zaczynając z prawej strony pomieszczenia.

STRUT-B TRANSFORMER ROOM: Materiał wybuchowy jest ukryty za drzwiczkami jednej z szafek.

Po rozbrojeniu bomb udaj się do **STRUT-C** i weź Sensor B. Biegnij teraz do miejsca, gdzie zacząłeś epizod, czyli **STRUT-A DEEP SEA DOCK**. Spiesz się, gdyż zegar tyka! Bomba jest podczepiona pod batyskaf. Kiedy opanujesz sytu-



ację, pojawi się Fortune. Nie możesz jej zabić, chroń własną skórę. Po chwili pojawi się Vamp. Okej, zbieraj się teraz i pędź na dach **STRUT-E**. Kiedy zamroziś ładunek, pojawi się...

BOSS – FATMAN

Grubas pomyka na rolkach i podkłada bomby. Staraj się trzymać blisko niego i szybko neutralizować ładunki. Patrz mu na ręce, gdyż czasami trudno zlokalizować bombę, a czas ucieka. Aby go zranić, poślij mu serię ze Socoma. Jak wyciągnie kopyta, odciągnij jego ciało i zamroź. Ufff...

Po chwili spotkasz Ninja, który da ci kilka nieocenionych wskazówek i... przebranie terrorysty. Po scenie leć do **STRUT-F**, aby zdobyć AKS74 (kałach). Ruszaj do **SHELL 1 CORE**. Przebierz się za terrorystę i wyjmij AKS74 – tak wyposażony możesz bezpiecznie poruszać się między wrogimi wojskami. Zjedź windą na poziom B2 i znajdź Microphone (zerknij na plakaty i papugę :). Wjedź wyżej, na B1. Rozejrzyj się po piętrze i zacznij się na strażnika przy czytniku siatkówki. Kiedy się zbliży, chwyć go i przyciągnij do terminala – drzwi staną otworem, a ty przejdziesz do obszernego pokoju z zakładnikami. Musisz zlokalizować agenta Amesę. W tym celu posłuż się Microphone – kiedy usłyszysz anomalie w pracy serca, trafieś na odpowiednią osobę. Ames opowie ci wiele ciekawych rzeczy, po czym przy pomocy Microphone podsłuchasz rozmowę Ocelota, Olgi i... Solidusa! Po chwili zostaniesz wykryty, zmykaj zatem z **SHELL 1**. Aktualny plan: odbić prezydenta. Skieruj się do **STRUT-F** i zbierz snajperę PSG1 i PSG1T oraz granatnik RGB6. Udaj się na **SHELL 1-2 CONNECTION BRIDGE**. Most jest zamino-

wany, musisz więc oczyścić sobie drogę, korzystając z PSG1. Pierwszy cel znajduje się przed tobą, dwa następne na kładce z przodu. Czwarty na ścianie za tobą, piąty – za powiewającą flagą. Szósty jest po prawej, w miejscu, gdzie siedzą ptaki. Siódmy po lewej stronie mostu, w rogu na końcu. Ósmy i dziewiąty przytwierdzone po obu stronach wejścia na przeciwnym końcu mostu. Ostatni znajduje się na latającej kamerze.

BOSS – HARRIER

Batalia nie należy do najtrudniejszych. Kiedy nadarzy się okazja, strzelaj w Harriera Stingerami. I tak do skutku.

Po walce ugaś płomienie za pomocą Coolant Spray i pozbieraj przedmioty. Aby zdobyć tłumnik do kałacha, możesz wałnąć gwiazdę nad zarwanym mostem. Jeżeli zdecydujesz się przejść po rurze, uważaj na ptasie łajno :). Po krótkiej wędrówce zeskocz na kolejny mostek i uspij strażników. Wejdź po drabinie, kolejna lokacja to **STRUT-L PERIMETER**. Uważaj na strażników wyglądających przez okna i ruchomą kładkę. Po chwili znajdziesz się w **SHELL 2 CORE**. Podsłuchaj rozmowę Olgi i rozejrzyj się po okolicy, zlokalizuj windę i zjedź niżej, na poziom B1. Tu zanurkuj w zalane korytarze i znajdź wyrzutnię Nikita. Wróć z nią na górę. Aby uwolnić prezydenta, musisz rozwalić zasłanianie trzymające korytarz pod prądem. W tym celu poślij Nikitę w szyb wentylacyjny i kieruj pociskiem tak, aby doleciał do celi prezydenta i uderzył w generator. Idź teraz do niego. W wyniku rozwoju wypadków prezydent pożegna się z życiem, ty zaś ruszaj z powrotem na poziom B1. Zanurkuj i otwórz przejście do zdemolowanego pomieszczenia. Po jego drugiej stronie czeka...

BOSS – VAMP

Wal z kałacha, nie używając funkcji autocelowania. Kiedy nurkuje, dobrze posłać mu Stingera. Gdy zaczyna cię gonić, wykonuj szybkie uniki, robiąc „gwiazdy”. Kiedy przeciwnik opadnie z sił, będzie starał się przykuć twój cień do podłogi (!), dlatego staraj się pozostawać w nieoświetlonej części pomieszczenia.

Kiedy koleżka pójdzie w kanały, dawaj nura w kolejny korytarz. Po chwili dopły-

niesz do niewielkiego pokoju. Przeszukaj szafki, w jednej z nich kryje się Emma, przyrodnia siostra Otacona i specjalistka od komputerowych zabezpieczeń. Musisz przepłynąć z nią całą drogę powrotną. Sprężaj się, bo zasób tlenu panienki jest ograniczony. Kiedy szczęśliwie dotrzesz do windy, okaże się, że Emma panicznie boi się insektów. Uspij ją lub siłą zaciągnij do windy. Wykończ strażników i wyprowadź dziewczynę z **CORE 2**. Musisz być pewien, że nie wciągniesz jej w wir walki, zatem stale kontroluj obroną ścieżkę. W **STRUT-L TREATMENT FACILITY** pozbądź się strażników i podejdźcie do klapy w podłodze. Musisz osłaniać biegnącą Emmę. Korzystając ze snajperki i Thermal Goggles, zniszcz ładunki na kładce, po której stąpa Emma. Następnie szybko likwiduj terrorystów i latających elektronicznych strażników. Wkrótce pomoc zaoferuje Snake – teraz pójdzie już z górki.

BOSS – VAMP

Twardy jest chłopaczyna, jakoś przeżył wasze poprzednie spotkanie. Zażyj Pan-tazemin i poślij mu kilka kulek w czerep. Uważaj, by nie zranić Emmy.

Biegnij szybko do **SHELL 1 B2 COMPUTER ROOM**. Ockniesz się w... **ARSENAL GEAR – STOMACH**.

Nie daj się Solidusowi i wysłuchaj słów Olgi. Po wszystkim wyrwij z tego nieprzyjemnego miejsca. Znajdujesz się w **ARSENAL GEAR – JAJANUM**. Przejdź na górny poziom pomieszczenia i skieruj się w korytarz po prawej. Tu, w **ASCENDING COLON**, spotkasz Snake'a, który wręczy ci twój ekwipunek oraz kałanę – prezent od Olgi. Poćwicz cięcia i ruszajcie dalej. W **ILEUM** czeka was ostra jatka. W kolejnej lokacji, **SIGMOID COLON**, czeka cię dokładnie to samo. Po walce Snake zostanie zabawiać się z Fortune, a ty wylądujesz w **RECTUM**. Przygotuj się do ostrej batalii!

BOSS – METAL GEAR RAYS

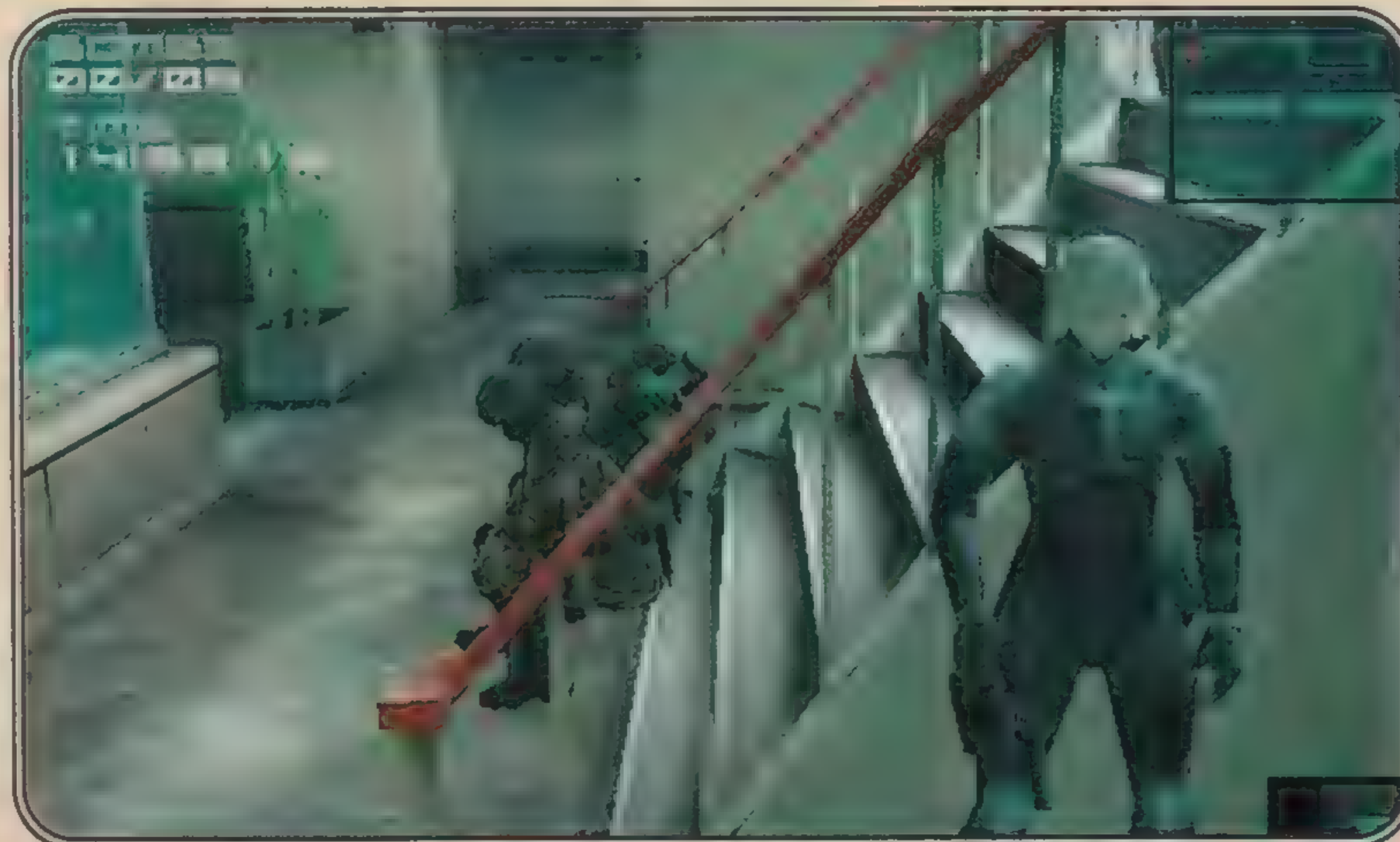
Czeka cię starcie nie z jednym, ale kilkoma Rayami. Dobra rada: wal ze Stingerem w nogę maszyny, po czym celuj w otwarty „pysk”. Rakiet, pocisków z karabinów i promieni możesz unikać, pozostając w ruchu i stosując uniki. Żyłesz? Zatem przygotuj się na niesamowite widowisko. Przy okazji poznasz odpowiedzi na niemal wszystkie pytania. Co powiesz na wizytę na Manhattanie? A konkretnie w **FEDERAL HALL**? Tu rozegra się ostateczna potyczka z...

BOSS – SOLIDUS

Krań naokoło drania, kiedy rozpoczyna atak, rób szybkie uniki i wyprowadzaj cięcie. Rakiet, którymi strzela Solidus, nie stanowią dużego zagrożenia. Udane uniki i łut szczęścia to wszystko czego mogę ci życzyć :).

Kiedy przeciwnik padnie, nie pozostanie nic innego, jak tylko rozkoszować się zakończeniem. Było fajnie.

... Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz



Gothic II

*Khorinis potrzebuje twojej pomocy.
Ale wpierw – sam musisz znaleźć pomoc...*

Wstępnie o zdrowym rozsądku

Witam w poradniku do GO-THIC 2. Na najbliższych trzech stronach nie znajdziesz tradycyjnego opisu przejścia gry – to zajęłoby nam przynajmniej trzy numery CLICKA! I nie byłoby chyba rozwiązaniem najszcześliwszym. W zamian za to proponuję garść bardziej ogólnych porad, które powinny umożliwić ci przetrwanie w tym niegościnnym świecie. Nie wszystko jest tutaj bowiem tak oczywiste, jak mogłoby się z początku wydawać...



Przed wszystkim apeluję o zdrowy rozsądek – i dotyczy to absolutnie każdego aspektu gry. Życie jest tutaj symulowane wcale sprawnie i naprawdę nie należy traktować NPC'ów jak idiotów (przynajmniej nie w takim stopniu jak w MORROWIND). Zatem takie akcje jak wbijanie się komuś do mieszkania na jego oczach nie należą do najmądrzejszych na świecie. Zwłaszcza że istnieje bardzo duże prawdopodobieństwo pojawienia się kłopotów z opuszczeniem posesji na żądanie jej właściciela. Dzieje się tak, gdyż krzyczący „Wyjdź stąd natychmiast” NPC'e stają z reguły z obnażoną bronią w drzwiach, idealnie blokując jedyne wyjście. Jeżeli nie jesteś pewien, czy możesz gdzieś wejść, spróbuj wpierw zatrzymać się w drzwiach, zrobić niewielki krok... A jeśli do tego czasu nikt nie będzie się awanturował, idź dalej. Pamiętaj, że wbijanie komuś bez pytania do domu jest bardzo źle widziane. Wyjątek stanowią miejscówki należące do osób, dla których wykonałeś jakieś



ważne zadanie (np. pomoc farmerom w starciu z najemnikami) – tam możesz z reguły zarówno przesiadywać, jak i korzystać ze sprzętów.

Oczywiste jest, że nie powinieneś biegać z obnażoną bronią po mieście. Tego nikt nie lubi i może zdarzyć się, że ktoś rzuci ci się do gardła i zarżnie cię jak barana. Co innego, gdy dobywasz broń w obronie własnej – wtedy jesteś wręcz skazany na pomoc otoczenia. Na widok bestii NPC'e wpadają w szal i ZAWSZE je atakują. Jednakże, kiedy ktoś walczy

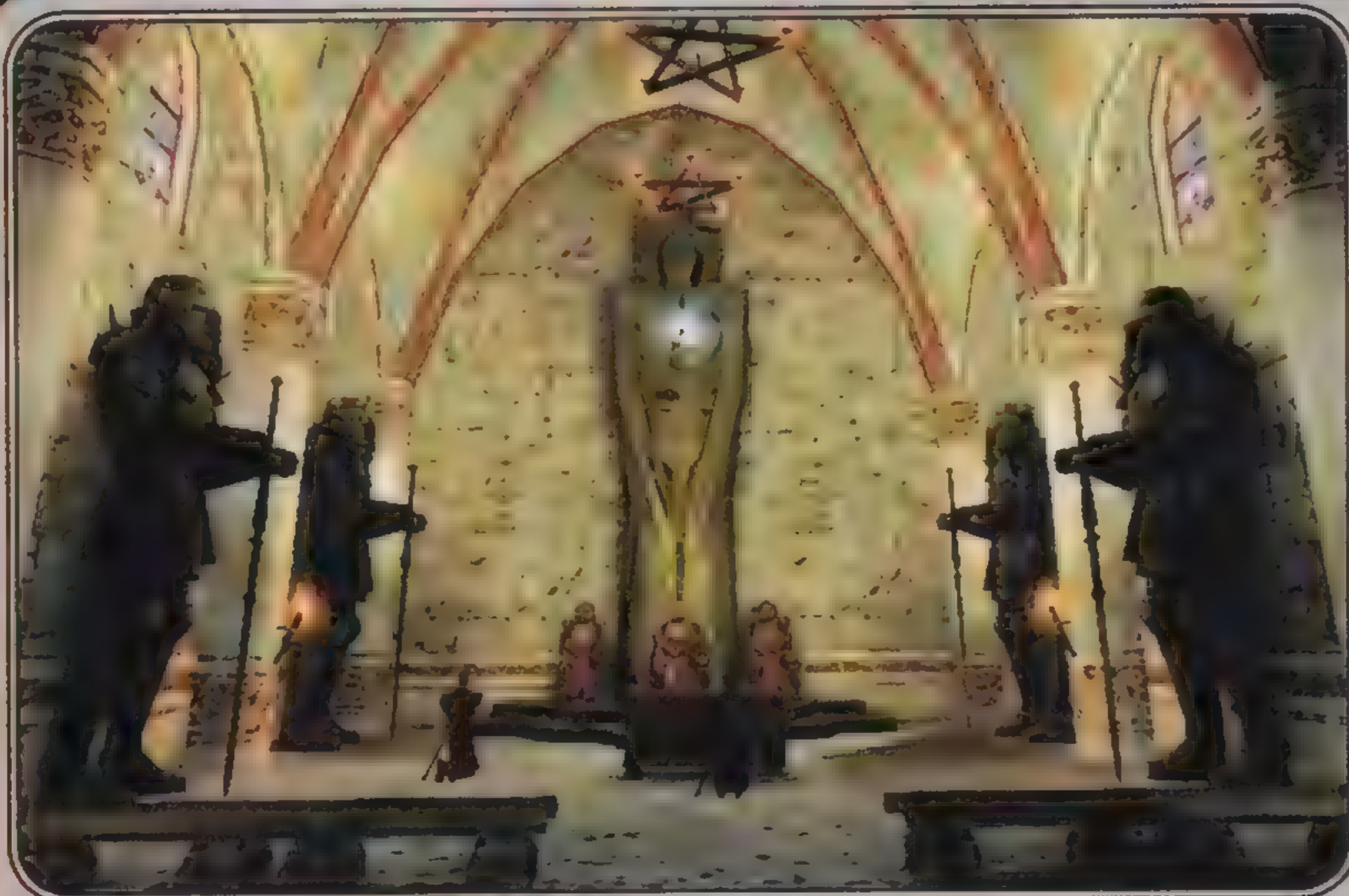
u twojego boku, musisz uważać, aby jego (lub jej) nie zranić. Nikt nie będzie słuchał twoich wyjaśnień, że to było przypadkowo i że nie chciałeś.

Nie podążaj też wyłącznie głównym torem wydarzeń. W ten sposób nie rozwiniesz wystarczająco swojej postaci i prędzej czy później staniesz w obliczu zadania, którego nie będziesz w stanie wykonać. Doświadczenie zdobywasz nawet wykonując najprostsze misje, toteż najlepiej będzie, jeśli spróbujesz zaliczyć je wszystkie.

Jeśli zatrudnisz się w straży miejskiej i będziesz musiał znaleźć jakiegoś sprzedawcę ziała, przed wkroczeniem do dzielnicy portowej zrzuć z siebie mundur policji. Bo tysy gość nawet nie wskaże ci miejscówki, gdzie sprzedają bzikotyki.

Wreszcie – przeczytaj uważnie instrukcję. Jeżeli kupiłeś oryginał, jesteś w całkiem niezłej sytuacji. Lektura tej książeczki da ci bardzo dobry obraz sytuacji i tego, czego możesz się po grze spodziewać. Znajdziesz tam też opis najprostszej drogi przez pierwszy akt przygody.

Gildie i zapis gry



Jak już zostało powiedziane miesiąc temu, w GOTHIC 2 możesz wstąpić do jednej z trzech gildii. Warto wiedzieć, że w momencie, gdy zdecydujesz się dołączyć do jednej z grup, pozostałe nie będą już chciały z tobą gadać i do końca rozgrywki nie będziesz mógł zmienić pracodawcy. Ponieważ każda z dróg to zupełnie inne zadania i tak naprawdę nieco inna gra,

warto przejść GOTHIC 2 na trzy sposoby. Dlatego też, gdy twoja postać będzie już odpowiednio rozwinięta, aby przystąpić do którejś z gildii (i być w stanie poradzić sobie z zadaniami), stwórz oddzielnego save'a – w ten sposób nie będziesz musiał zaczynać gry od nowa. Sytuacja wyjściowa za każdym razem i tak jest identyczna – po co więc męczyć się z początkiem dłużej, aniżeli jest to absolutnie konieczne.

Ponieważ o śmierć tutaj dość łatwo, warto często zapisywać stan gry. Po raz kolejny powtarzam – kieruj się zdrowym rozsądkiem. W okolicach Khorinis jest z reguły dość bezpiecznie (najczęściej spotykać będziesz gobliny, krwiopijców, młode wilki, młode polne bestie, olbrzymie szczury i... kretoszczury), lecz im dalej w las – tym większa szansa na krwawy zgon. Zatem z całą pewnością warto zapisać stan gry przed odwiedzeniem jaskini czy też przed wejściem na nieznany teren. Gdy zaś dotrzesz do Górniczej Doliny, zasada częstego zapisu powinna być już u ciebie odruchem – ryzyko śmierci z rąk orka znacznie zwiększa się z chwilą przekroczenia bram Kolonii.

Warto też zapisywać grę tuż przed rozpoczęciem jakiegoś zadania „miejskiego” – np. przed pościgiem za Rengaru. Każda z decyzji niesie ze sobą nieco inne skutki,

toteż warto poeksperymentować, która z wersji wydarzeń najbardziej ci odpowiada.

Poza tym używaj opcji „save” zawsze przed próbą otworzenia zamka wytrychem. Wytrychy nie pojawiają się w grze zbyt często, a wykonanie ich jest na tyle parszywe, że przy pierwszej lepszej okazji łamią się na kawałki. Dlatego też proponuję następującą metodę – zapisujesz grę, sprawdzasz, jak należy otworzyć zamek, po czym ładujesz grę na nowo i otwierasz zamek bez żadnych – że tak powiem – strat własnych.



Hajsu, więcej hajsu

Chociaż instrukcja sprawnie prowadzi przez główne zagadnienia fabularne, nie wyjaśnia pewnej palącej kwestii – jak zdobyć tak potrzebne (zwłaszcza na początku) pieniądze. Przecież za coś musisz kupić te wszystkie miecze, zbroje i magiczne misky!

Przede wszystkim zabieraj wszystko, czego nie przybili gwoździami do podłogi! Jeżeli jest możliwość, aby coś ukraść – tzn. jeżeli nie wywoła to ogólnej awantury – bierz to bez chwili wahania. Nawet takie rzeczy jak polne jagody czy kosztujące jedną monetę lagi, którymi posługują się gobliny. Bohater zdaje się mieć kieszonkę bez dna, więc należy to wykorzystać. Pamiętaj, że to, co nie jest ci potrzebne, zawsze da się sprzedać. Sprzedawcy nie mają żadnych obiekcji, biorą wszystko jak leci. Uważaj jednak ze sprzedawaniem takich rzeczy jak szczaw królewski czy inne rzadkie rośliny – generalna zasada jest taka, że z tych trudniej dostępnych (a zwłaszcza ze szczawiu) wyrabia się napitki stale podnoszące statystyki, więc jeśli myślisz o wykształceniu alchemicznym, możesz je zachować dla siebie.

Niezależnie od tego, co planujesz robić w dalszych etapach, na początku rozgrywki powinieneś zainwestować w takie umiejętności jak skradanie się (to możesz załatwić u przebywającego na targowisku Bartoka) i otwieranie zamków (tego nauczy się np. Thorben, ale dopiero wtedy, gdy wykonasz zadanie dla Matte'a). To umożliwi ci zakradanie się po zmroku do domów i plądrowanie ich. Uważaj jednak, aby nie wpaść, gdyż mieszkańcy Khorinis bardzo nerwowo reagują na próby ograbienia ich (dzicy jacyś?)

Kiedy opuścisz miasto bramą od strony targowiska i pójdziesz ścieżką na lewo, dojdiesz do stromego podejścia. Na końcu ścieżki jest zajęta przez bandytów latarnia morska, do której na początku gry nie należy się

kilkudziesięciu metrów dojdiesz do skał górujących nad okolicą. Na szczycie tego wzniesienia znajdziesz trupa, którego będziesz mógł ograbić ze sporej ilości cennych rzeczy – nie wszystkie ci się przydadzą, ale zawsze warto je sprzedać.

Możesz też do woli ograbiać przydrożne kapliczki – nie zauważyłem, aby to świętokradztwo miało jakikolwiek wpływ na dalszą grę. Później, gdy będziesz już bogaty, będziesz mógł naprawić swoje błędy, składając 100 złotych monet w ofierze. W zamian będziesz mógł podkręcić nieco istotne współczynniki.

Ale, ale – nie powinieneś nosić przy sobie zbyt dużo złota! Wymiana towarów na gotówkę tylko po to, aby mieć w statystykach nieco więcej kłopsu, jest w przypadku GOTHIC 2 największą głupotą. Sprzęt i przedmioty tak czy siak możesz sprzedać u każdego, kto para się handlem. Natomiast przynajmniej kilka razy spotkasz w grze postacie, którym trzeba będzie coś zapłacić. I nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, iż opłaty te uzależnione są od tego, ile złota masz w sakiewce. Zatem lepiej jest generować złoto przed samymi zakupami, kiedy wiesz już, ile konkretnie potrzebujesz pieniędzy.

zbliżać – ci goście są uzbrojeni po zęby i przez pierwsze kilka poziomów nie stanowisz dla nich godnego przeciwnika. Gdy wejdiesz na górę, odwróć się w stronę, z której przyszedłeś i pójdz górną ścieżką. O ile dobrze pamiętam, po drodze spotkasz jednego gościa, który będzie skłonny nauczyć cię co nieco o polowaniu. Po przejściu



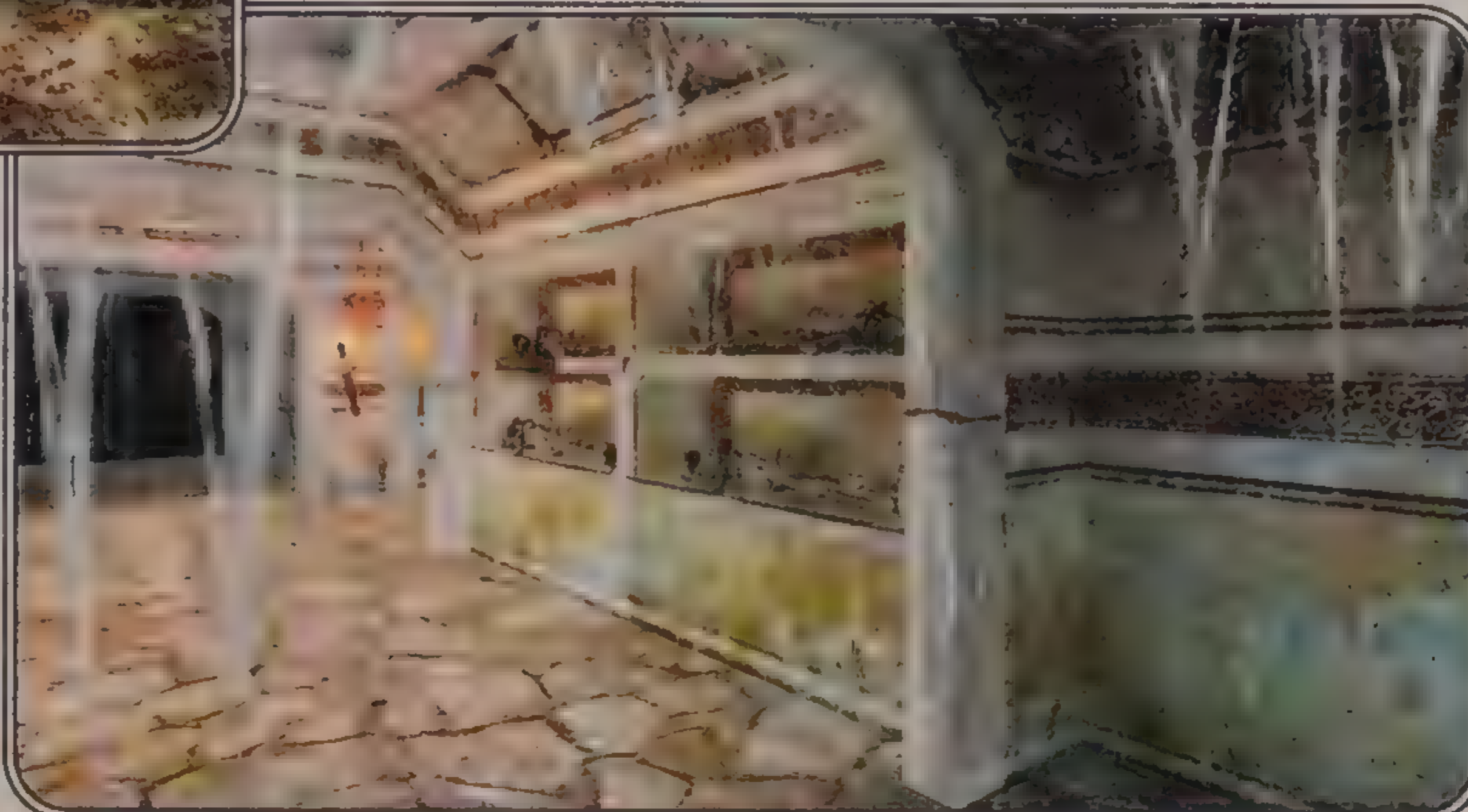
Kowal Harad i jego abstrakcyjne zadanie

To może oszustwo?



ona i po jakimś czasie zakręca w lewo. Mniej więcej na wysokości tego zakrętu musisz skrócić w las i trzymając się skalnej ściany, pójść kawałek w stronę miasta. Po chwili powinieneś dojść do groty. Otóż w tej grocie siedzi sobie ork – i to nie byle jaki ork, tylko wielki i wredny

troglodyta. Wejść do jaskini na tyle, aby ork cię zobaczył i wpadł w szal. Wtedy uciekaj w stronę miasta. Nie oglądaj się za siebie, nie sprawdzaj, czy ork cię goni – jest za tobą na pewno i tylko czeka, aby cię wypatroszyć. Musisz zwabić orka pod bramę miasta tak, aby rzucili się na niego wszyscy strażnicy. Gdy już go zarzną, zabierz orkowy oręż i zanieś go Haradowi. Warto też odwiedzić jaskinię denata i wyczyścić ją z kosztowności.



Gdy będziesz próbował zostać czeladnikiem w mieście, kowal Harad zleci ci zabicie orka i przyniesienie jego broni jako dowodu. Logiczne jest, że jako postać początkująca nie masz w walce z orkiem najmniejszych szans. Ale to zadanie, wbrew pozorom, daje się wykonać.

Musisz opuścić miasto bramą przy targowisku i pójść ścieżką w prawo. Jak zapewne zauważyłeś, wznosi się

Z pamiętnika młodego rzeźnika

Tego nie sposób w GOTHIC 2 uniknąć. Prędzej czy później pojawi się jakiś kretyń, którego trzeba będzie spacyfikować. Zresztą nie jest to jedynie smutna konieczność – za walki dostajesz większość punktów doświadczenia, a trupy możesz ograibać lub (w przypadku zwierząt) zabierać sobie cenne trofea. Oto co musisz zrobić, aby stać się mistrzem sztuki wojennej.

Przede wszystkim nie powinieneś rzucać się jak wariat na grupę przeciwników. W pierwszych etapach oznacza to z reguły śmierć, w następnych – uciążliwą konieczność leczenia się. Zdecydowanie lepszym rozwiązaniem jest powolne zbliżanie się do przeciwników – tak, aby wychodzili do ciebie pojedynczo. To, w jaki sposób poradzisz sobie z np. czterema polnymi bestiami, zależy tylko od ciebie. Warto jednak wiedzieć, że za dodatkowe rany nie otrzymujesz dodatkowych punktów doświadczenia. Poza tym w ten sposób możesz potykać się z licznymi grupami wrogów i wychodzić z tych starć praktycznie bez zadszaśnięcia.

Rzucanie się na wroga jest bezsensowne także z jesz-

cze jednego powodu. Jak zapewne zauważyłeś, kiedy wchodzisz w zasięg widzenia danej bestii, bardzo często w pierwszej chwili ona straszy, pokazując, że musisz się wycofać. Kiedy stwor już na ciebie ruszy, czekaj z wciśniętym klawiszem myszy – kiedy się zbliży i będziesz miał szczęście, powinieneś „zdjąć” mu od razu blisko połowę energii życiowej.

W przypadku walk na mostach lub na półkach skalnych możesz tak wmanewrować przeciwników, że pośpadają w przepaść. Wprawdzie nie otrzymujesz za to żadnych punktów doświadczenia, zagranie to może jednak okazać się przydatne w przypadku przeważających sił wroga.

Musisz też pamiętać o jednej bardzo ważnej rzeczy. Mianowicie – czasem naprawdę warto jest się wycofać. Martwy bohater to żaden bohater. Jeśli widzisz, że dostajesz w skórę i że tym razem raczej nie wygrasz, bierz nogi za pas (swoją drogą, cóż za makabryczne powiedzonko). Pamiętaj, że jeszcze tu wrócisz. Wtedy przyjdzie czas słodkiej zemsty.



Zawsze może jednak zdarzyć się tak, że zawiodą wszystkie – nawet te najbardziej wyrafinowane – metody uczciwego przejścia GOTHIC 2. Jeśli znajdziesz się w takiej sytuacji, możesz wypróbować którąś z poniższych opcji. Doszły mnie słuchy, że kody nie działają sprawnie ze wszystkimi wersjami gry, toteż pamiętaj, że używasz ich na własną odpowiedzialność.

Najprościej będzie wcisnąć „B” i wpisać po tym „Marvin”. W lewym górnym rogu ekranu powinien pojawić się napis MARVIN MODE. Teraz klawiszem F2 wywołujesz konsolę. Oto jakie komendy może ona przyjąć:

eingabe – aktywacja kodów
cheat god – nieśmiertelność
cheat full – pełne zdrowie
insert gold – otrzymujesz 1000 sztuk złota w skórzanym woreczku

edit abilities – pozwala modyfikować zdolności postaci, dzięki czemu możesz zmieniać następujące atrybuty:

Lp = to są Punkty Nauki. Po znaku równości wpisz odpowiednią wartość (np. 15)

Exp = to zaś doświadczenie. Tu także wpisujesz po znaku równości pożądaną wartość.

Poza tym w MARVIN MODE działają następujące klawisze:

[F3] – gra w „okienku”
[F4] – powrót do normalności
[F5] – nieruchoma kamera
[F6] – ruchoma kamera
[F7] – przełączanie między sekcjami gry
[F8] – odświeżenie many i zdrowia
H – uszczerbek na zdrowiu

Warto też wiedzieć, że poprzez modyfikację znajdującego się w systemowym katalogu gry pliku „gothic.ini” możesz włączyć szereg przydatnych motywów, takich jak opcja szybkiego zapisu gry. Wystarczy do tego Notatnik Windows albo Windows Commander, gdyż jest to zadanie nader łopatologiczne. Na przykład tak przebiega zwiększenie poziomu brutalności gry:

Otwieramy plik „gothic.ini” i zmieniamy:

bloodDetail = 2
NA
bloodDetail = 3.

Proste, nie? Dobrej zabawy i udanych łowów!

Maciej „Anzelmo” Ogiński

KONIEC

KOLEJNA WIELKA GRA RPG JUŻ W SPRZEDAŻY!

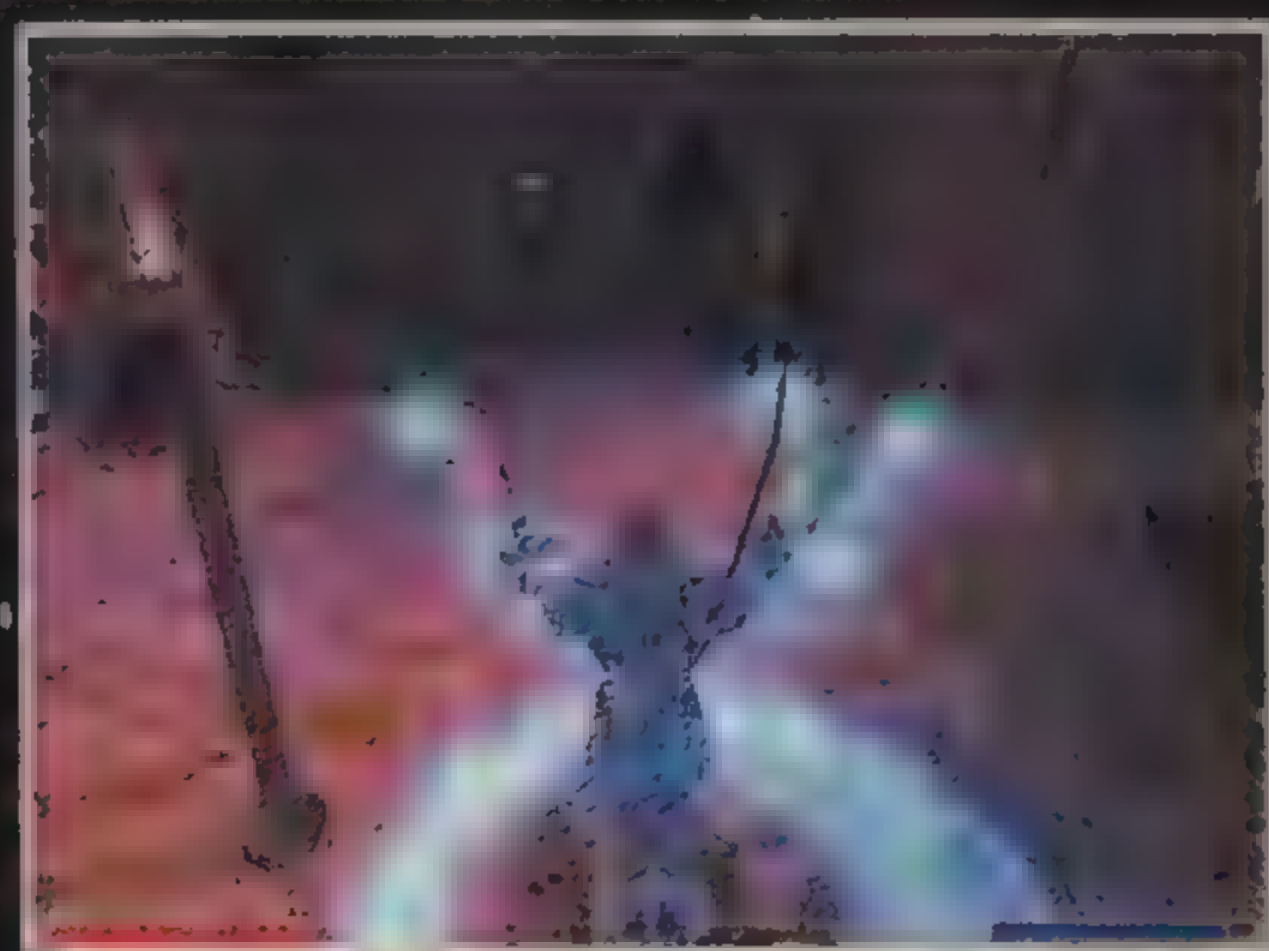
Gothic II



4CD

Poznaj Gothic II, kontynuację doskonałej gry RPG. Tak jak w pierwszej części zachwyci Cię niesamowita swoboda rozgrywki, oraz żyjący własnym życiem świat, tym razem ponad trzykrotnie większy! Gothic II łączy najlepsze elementy słynnych trzech wielkich gier RPG: rozbudowaną fabułę (Morrowind), szybką akcję (Neverwinter Nights) oraz wysoką grywalność (Icewind Dale 2). Czas rozpocząć kolejną przygodę w jednej z najlepszych gier RPG!

Polska wersja Gothic II to: 3 płyty CD z grą Gothic II • dodatkowa płyta CD z materiałami o Gothic II
kupon pozwalający nabyć pierwszą część gry Gothic o 20 PLN taniej • obszerna instrukcja
polska, profesjonalna wersja językowa.



www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI



Test Kierownic

aby jazda była jeszcze ostrzejsza...

LOGITECH MOMO RACING FORCE FEEDBACK WHEEL

Logitech po raz kolejny pokazał, co to znaczy dobry sprzęt. Solidne wykonanie, oprawiona w gumę kierownica, pedały z haczykami antypoślizgowymi to tylko niektóre zalety najnowszej kierownicy tej firmy. W praktyce jest ich o wiele więcej. Dużym plusem jest umieszczenie skrzyni biegów w obudowie razem z kierownicą. Koniec z niewygodną dostawką, której nigdy nie ma gdzie umieścić. Co więcej, skrzynia biegów może być używana zarówno przez lewo- jak i praworęcznych. Mocowanie kierownicy do biurka jest proste i przede wszystkim solidne. Urządzenie bardzo dobrze się trzyma i nie lata podczas jazdy. A trzeba przyznać, że podczas gry nieźle trzęsie. Force Feedback sprawuje się wręcz wyśmienicie, na każdej nierówności czuć trzęsienie i to na tyle silne, że aż momentami wibruje całe biurko. To jednak nie wszystko. Realizm jazdy

zwiększa reakcja kierownicy na zachowanie się samochodu. Gdy wpadniesz w poślizg, szarpie na wszystkie strony, aż momentami naprawdę ciężko ją utrzymać.

Jazda na różnych podłożach to naturalnie także inne zachowanie kierownicy – po błocie chodzi ciężko, po asfalcie o wiele lżej. Pedały gazu i hamulca działają bardzo dobrze, chociaż dodawanie gazu mogłoby być nieco cięższe. Dodatkowe dwie łopatki umieszczone tuż pod kierownicą świetnie nadają się do wyścigów Formuły 1, a dodatkowe sześć przycisków pozwoli dostosować kierownicę do praktycznie każdej jazdy.

Elegancja, dobre wykonanie, niesamowite wręcz sprzężenie zwrotne, chy-

ba nic więcej nie potrzeba do przyjemnej jazdy.



Cena: 569 zł

Platforma: PC (USB)

Logitech Polska

ul. Goszczyńskiego 9/1

02-610 Warszawa

tel/fax: +48 (22) 844-82-78

www.logitech-sklep.com.pl

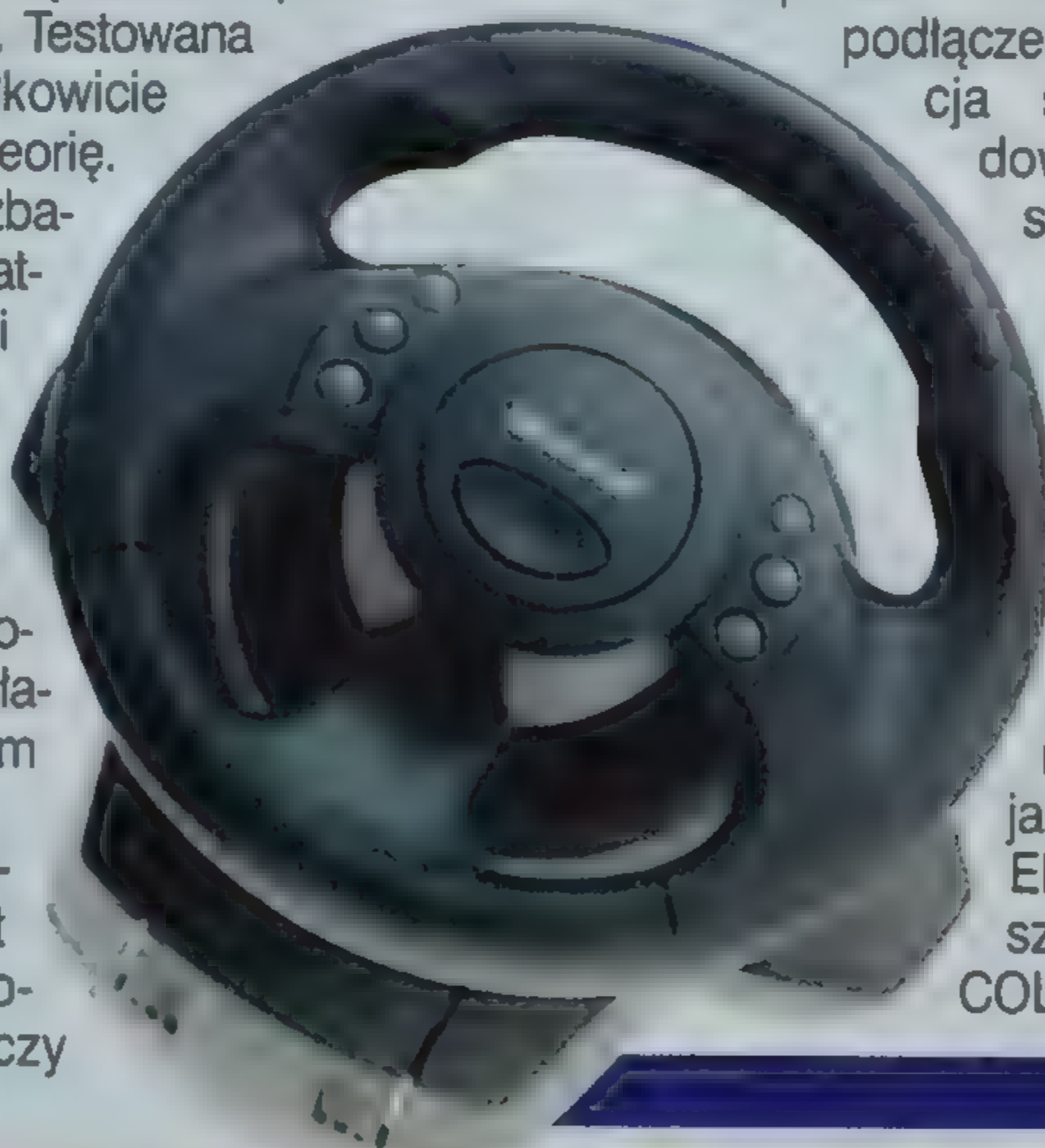
MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION RACING WHEEL

Microsoft znany jest z wysokiej jakości urządzeń komputerowych. Testowana kierownica całkowicie potwierdza tę teorię. Co prawda pozbawiona jest dodatkowej skrzyni biegów oraz Force Feedback, charakteryzuje się jednak dużą dokładnością działania i solidnym wykonaniem.

Instalacja kierownicy jest niezwykle prosta, wystarczy

przykręcić ją do krawędzi biurka i po kłopotcie. Pozostaje jeszcze tylko podłączenie pedałów, instalacja sterowników (Windows XP posiada je standardowo) i już można rozkoszować się jazdą. Ponieważ kierownica nie jest wyposażona w Force Feedback, bardziej nadaje się do wyścigów zręcznościowych takich jak NEED FOR SPEED, niż do poważniejszych produkcji jak COLIN MCRAE RALLY.

Oczywiście w obydwu tych grach sprzęt sprawuje się bardzo dobrze, nie ma najmniejszych problemów z konfiguracją, a komfort jazdy jest naprawdę wysoki. Kierownica jest bardzo czuła, co pozwala na precyzyjną jazdę. Pedały dobrze trzymają się podłoża, a siła nacisku, jaką trzeba na nie działać, jest niemalże idealna. Tuż pod kierownicą znajdują się dwa przyciski zastępujące tradycyjne łopatki. Dodatkowo sprzęt posiada sześć w pełni konfigurowalnych przycisków. Dołączone oprogramowanie pozwala na zmianę szczegółowych ustawień urządzenia.



Cena: 212 zł

Platforma: PC (USB)

APN Promise

ul. Zielna 39

00-108 Warszawa

tel: +48 (22) 654-53-10

e-mail: promise@promise.com.pl

www.promise.com.pl

SAITEK R80 SPORTS WHEEL

SAITEK R80 to taka mała kierownica turystyczna. Jej niewielkie rozmiary są naprawdę dużą zaletą, szczególnie dla kogoś, kto nie ma miejsca, aby przy komputerze rozłożyć się z całym arsenałem.

R80 nie posiada pedałów, natomiast zamiast nich można wykorzystać dwie łopatki umieszczone tuż pod kierownicą – nie jest to co prawda tak samo wygodne, jednak stosunkowo szybko można się do nich przyzwyczaić.

W tym modelu kierownicy zrezygnowano z drążka zmiany biegów. Jest to jedyne z urządzeń opisywanych w tym przeglądzie, które łączy się z komputerem przy użyciu Game Portu. Instalacja jest bardzo prosta i szybka – podłączenie, kilka kliknięć myszką i po kłopotcie.

Wykonanie kierownicy jest wysokiej klasy, a ładny wygląd łączy się z dużym komfortem użytkowania. Trzeba przyznać, że kierownicę świetnie się trzyma i nawet mimo tego, że jest cała z plastiku, ręce nie ślizgają się.

Solidnie wykonano również mocowanie, którym sprzęt montuje się na krawędzi biurka. Dodatkowe cztery klawisze zostały umieszczone w miejscach łatwo dostępnych.

Kierownica przeznaczona jest dla osób szukających urządzenia, które można szybko zamontować i zdemonstrować. Brak pedałów, drążka zmiany biegów czy Force Feedbacka wcale nie czyni z tej niej sprzętu z niższej półki. Założeniem producenta było zrobienie urządzenia małego, posiadającego wszystko, co potrzebne do dobrej zabawy i to udało się zrealizować w stu procentach.



Saitek

Cena: 89 zł

Platforma: PC (Game Port)

Karuma Polska

ul. Tarce 9

80-817 Gdańsk

tel: +48 (58) 300-05-94

fax: +48 (58) 324-86-88

e-mail:

trade@karuma.pl

www.saitek.pl

SAITEK R440 FORCE FEEDBACK WHEEL

Okazuje się, że można zrobić kierownicę tanio, dobrze i posiadającą wszystkie najważniejsze funkcje. Najlepszym przykładem tego jest SAITEK R440. Na pierwszy rzut oka kierownica prezentuje się dosyć niepozornie, jest mała, całkiem zgrabna, posiada kosmiczny design, a na środku świeci się małe kółeczko ze znakiem producenta. W środku jednak drzemie całkiem wydajny silniczek, który podczas jazdy daje się ostro we znaki. Dzięki świetnie funkcjonującemu Force Feedbackowi oraz technologii Touch-Sense zabawa jest bardzo realistyczna i przyjemna. Kierownica reaguje na rodzaj podłoża, poślizgi czy stłuczki. Aby utrzymać ją w rękach, często trzeba użyć niemałej siły. Kierownica jest po części z gumy, dzięki czemu nie ślizga się w rękach. Pedaly, podobnie jak reszta, również zostały zaprojektowane w dosyć oryginalny sposób, a przy tym

są całkiem wygodne – stopa praktycznie w ogóle się nie ślizga. Mocowanie kierownicy do biurka jest bardzo proste i nie trzeba jej mocno przykręcać, aby nie latała. Minusem jest brak drążka do zmiany biegów, można go jednak z powodzeniem zastąpić dwiema łopatkami, do których bez problemu sięgną nawet osoby z krótkimi palcami. R440 posiada cztery przyciski, które bardzo wygodnie obsługuje się kciukami. Wspomniany kosmiczny wygląd uzupełnia jeszcze przednia strona kierownicy, która świeci się z różnym natężeniem podczas skręcania.

Bardzo ładny, przemyślany design i wysokiej klasy Force Feedback czynią z tej kierownicy konkurenta dla innych tego typu urządzeń. Bez wątplenia nadaje się ona do każdego rodzaju wyścigów.



Cena: 299 zł

Platforma: PC (USB)

Karuma Polska

ul. Tarcice 9

80-817 Gdańsk

tel: +48 (58) 300-05-94

fax: +48 (58) 324-86-88

e-mail: trade@karuma.pl

www.saitek.pl



MANTA COMPRESSOR SUPREME

COMPRESSOR SUPREME posiada dodatkowe pedaly oraz oddzielną skrzynię biegów połączoną z hamulcem ręcznym. Zastanawia jednak, w jakim celu projektanci postanowili przerobić drążek zmiany biegów na prosty, czterokierunkowy joystick. Równie zastanawiająca jest ilość przycisków znajdujących się na kierownicy – jest ich przeszło 16 i nie wszystkie są łatwo dostępne podczas jazdy. Czy w ogóle taka ilość jest potrzebna? Przecież używanie kierownicy jako pada w ogóle nie wchodzi w grę. Podstawa pod pedaly okazuje się niestety strasznie mała, przez co stopy cały czas się ześlizgują. Instalacja urządzenia na biurku jest prosta, jednak dołączony do zestawu jeden (!) zaczep umożliwia solidne przymocowanie tylko kierownicy lub skrzyni biegów. Jednak dzięki możliwo-

ści zmiany kąta nachylenia można kierownicę umieścić między nogami.

W praktyce produkt Manty sprawdza się całkiem dobrze. Na uwagę zasługuje sposób uczenia się przy użyciu przycisku Teach – wystarczy go wcisnąć i już można np. skalibrować kierownicę. „Realistyczne” wibracje są jednak mało realistyczne, a zabawa niezbyt dynamiczna. Zdecydowanie kierownica ta nadaje się przede wszystkim do zręcznościowych wyścigów. Niezbyt pociągający wygląd, dosyć marne wykonanie oraz średnie odczucia podczas jazdy na pewno nie zrobią z tego produktu hitu w kręgu ludzi szukających mocnych wrażeń. Jeśli jednak ktoś potrzebuje kierownicy prostej, tylko do zabawy i przede wszystkim ta-

kiej, to na pewno powinien wziąć COMPRESSOR SUPREME pod uwagę.



Cena: 169 zł

Platforma: PC (USB), PSOne, PS2

Manta

ul. Matuszewska 14 bud.4

03-876 Warszawa

tel: +48 (22) 332-34-50

fax: +48 (22) 332-34-60

e-mail: manta@manta.com.pl

serwis: serwis@manta.com.pl

www.manta.com.pl



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

- Jeśli chcesz wygrać jedną z opisanych powyżej kierownic firmy Saitek lub Manta, odpowiedz na proste pytanie.
- Pod numer **7164** wyślij swoją odpowiedź, podaną jako **CL.KI.#** (zamiast # wpisz A, B, C lub D). Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS-ów. Na odpowiedź czekamy do końca maja.
- Pytanie konkursowe brzmi:
Dzięki systemowi Force Feedback kierownica:

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| A) trzęsie się; | B) posiada dźwignię zmiany biegów; |
| C) obraca się o 360 stopni; | D) wydaje dźwięki; |

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.

Nagrody fundują firmy:



Saitek



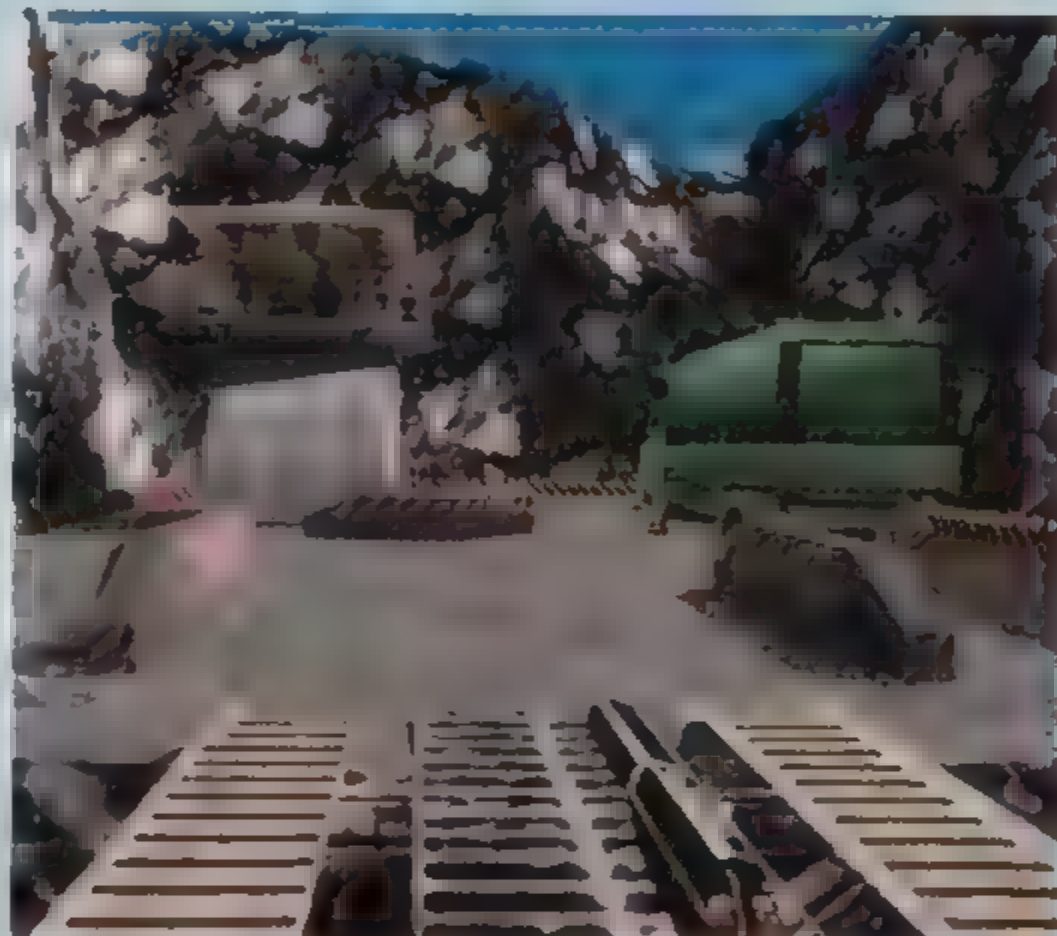
Z archiwum konesera

■ **SUPER MARIO 64** – Najstynniejszy hydraulik świata po raz pierwszy w trzech wymiarach. Gra swego czasu wywołała nie-małe zamieszanie, a dla Nintendo stała się pokerowym asem. Kto żyw, chciał biegać z Marianem po zakręconych światach 3D, zatem ze sklepów znikło sporo pudełek z nowym dzieckiem N. Pozazdrościć takiego tytułu startowego. Pamiętam, jak dawno temu stałem z otwartymi ustami w warszawskim „Smyku” przed standem z N64, na którym ktoś zapuścił SUPER MARIO 64. Ale pada to już nie łaska było podłączyć! Ech...



■ **CONKER'S BAD FUR DAY** – Jedna z gier na wycofujące się z rynku N64. I trzeba powiedzieć, że było to odejście z pompą i w wielkim stylu. Przewrotna gra platformowo-przygodowa ze zdegenerowanym Wiewiorem w roli głównej. Tytuł dedykowany starszym, wyrobionym graczom, po brzegi wypełniony pierwszorzędnym, często dość niecenzuralnym humorem, parodiujący znane filmy i wprost iskrzący się dobrymi pomysłami. A wszystko to w oprawie wyciskającej ostatnie soki z 64-bitowej maszynki Nintendo. Rare wie jak wyprawiać stypy!

■ **GOLDENEYE 007** – Niepodważalnie najlepszy JAMES BOND ze wszystkich do tej pory wydanych. Rare stworzyło grę spójną, o bardzo sugestywnym filmowym klimacie, jednocześnie pompując w swoje dzieło beczki miodu. Różnorodność misji, dobrze poprowadzona ścieżka fabularna, wreszcie multum broni i gadżetów zapracowały na sukces gry. No i Multiplayer, pozwalający się wyszaleć na podzielonym ekranie aż czwórce graczy.



■ **MARIO KART 64** – Stary hit z SNES'a w szatach godnych nowej platformy. Bajkowa, estetyczna grafika, sprawdzona ekipa bohaterów Nintendo, świetne dopalacze i przede wszystkim świetny system jazdy. Ciężko było przejść obojętnie obok takiej perełki, tym bardziej że w trybie Multiplayer tytuł odślawiał kolejne pokłady rajcowności. Czysta arcadowa radość! Kto grał, ten wie o co chodzi. Kto nie grał, niech żałuje...

■ **TUROK – DINOSAUR HUNTER** – Kolejny tytuł startowy, który sprawnie napędzał sprzedaż systemu. Genialnie zrealizowany doomowiec, z akcją rozgrywaną się w świecie dinozaurów i... kosmitów! Kicz? Wtedy nikt jeszcze nie myślał o tym w ten sposób, a wspaniała animacja i piękna grafika wywoływały oczopląs. Zwłaszcza mgła robiła kolosalne wrażenie, choć w rzeczywistości... miała ukryć część obiektów, by odciążyć engine :). Po paru miesiącach do sklepów trafiła również konwersja TUROKA na PC. Ta już nie wzbudziła wielkiego zainteresowania, choć graficznie nie odbiegała od oryginału. Co ciekawe, była to pierwsza gra, która WYMAGAŁA akceleratora 3D.



Emulatory:

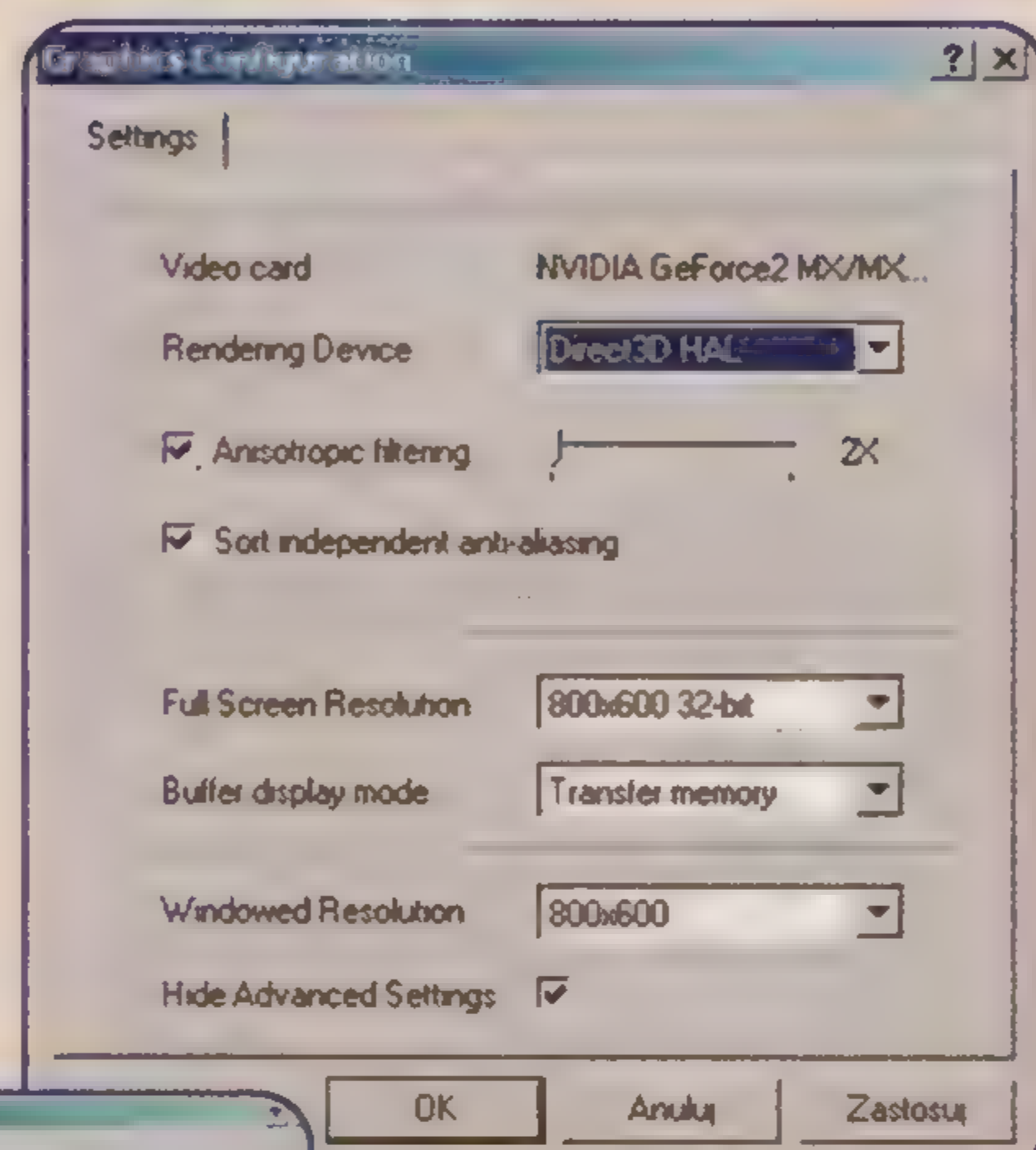
Trudno przecenić wkład Nintendo w rozwój gier wideo. Do połowy lat 90. to oni dzierżyli pateczkę lidera na rynku konsolowym...

Równie trudno nie zauważyć, że przez te kilka lat troszkę się w branży zmieniło. Dziś Nintendo trzyma się nieco z boku, owszem – radzi sobie zupełnie dobrze, jednak okres panowania ma już za sobą. Dlaczego? Po części spowodowały to zmieniające się tendencje na rynku, po części – technologia, po części zaś – przywiązanie do tradycji. A było to tak...

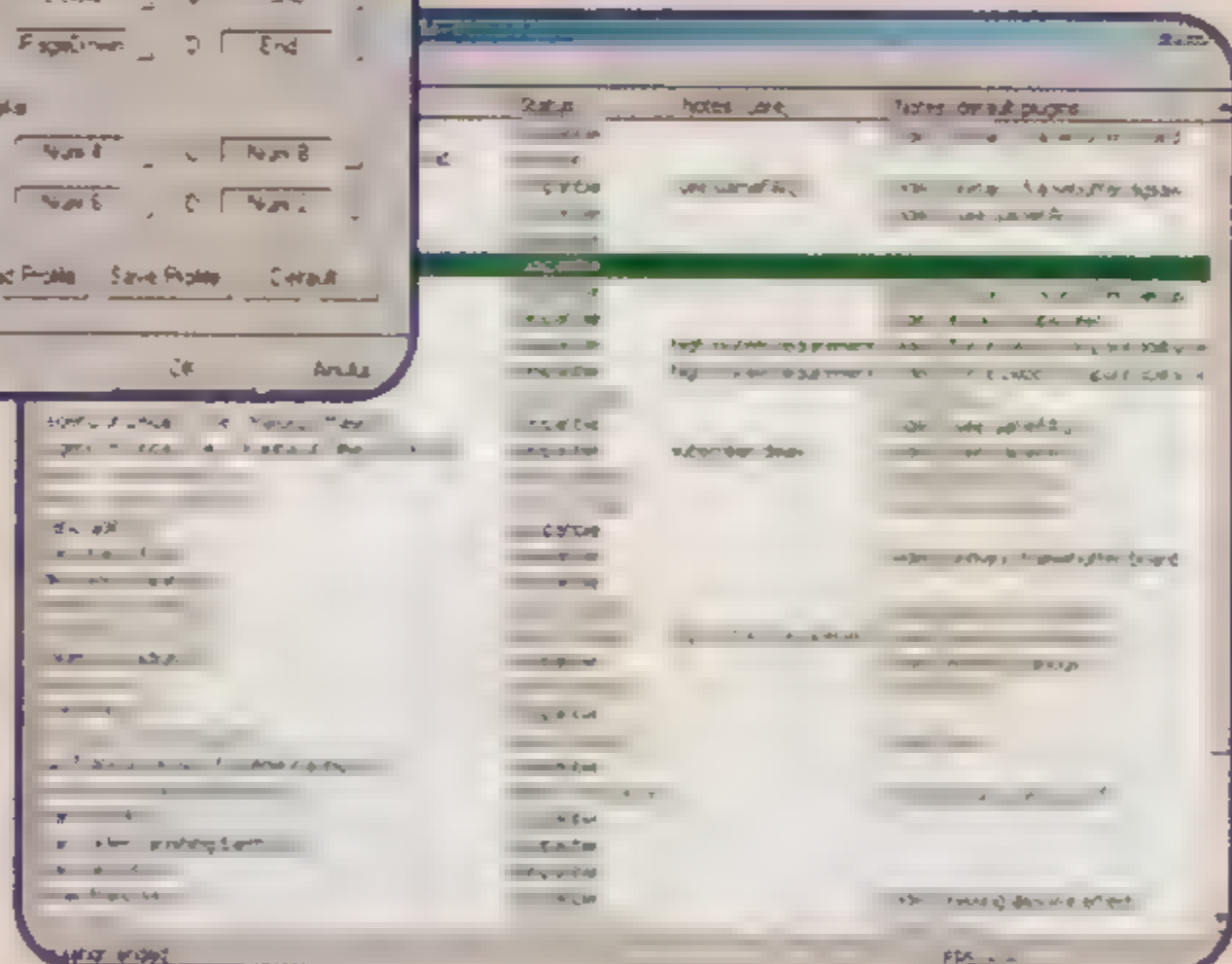
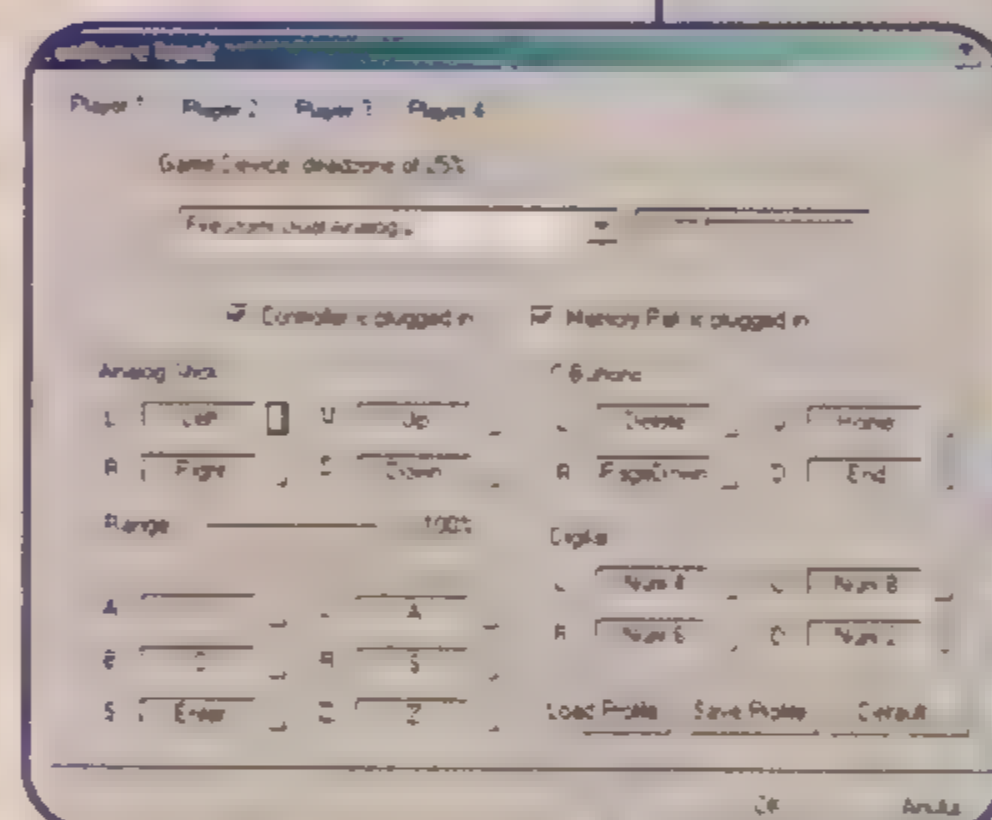
64 bity... i kartridż?

Nintendo 64 zadebiutowało w Japoni w lecie 1996 roku, kiedy Sega Saturn i PlayStation firmy Sony były już na rynku od dobrych kilkunastu miesięcy. Nintendo spóźniło się, przespąło moment rewolucji

3D, tak samo jak niegdyś ociągało się z przejściem z 8-bitowego NES'a na 16-bitowego SNES'a. Zwłoka znowu nie przyniosła nic dobrego – nawet oddani fani Nintendo miękli na widok trójwymiarowych gier na konkurencyjne platformy. Tęgie głowy z Wielkiego N zaczęły ostro kombinować i w rezultacie powstała koncepcja maszyny o 64-bitowej architekturze (konkurencyjne zabawki były 32-bitowe). Ponieważ jej możliwości znacznie przekraczały możliwości konsol Sony i Segi, Nintendo było przekonane, że szybko zdoła odzyskać klientów. I rzeczywiście – N64 oferowało znakomitą grafikę w wysokiej rozdzielczości, duże ilości przetrzucanych trójkątów, a także absolutne novum – sprzętowe filtrowanie tekstur. Sprzedaż faktycznie ruszyła z kopyta, tym bardziej że tytuły takie jak SUPER MARIO 64, TUROK czy WAVE RACE 64 były po prostu miażdżące! Wydawało się, że wszystko będzie cacy, ale niestety, rzeczywistość okazała się mniej różowa. Po pierwsze: nośnik danych. W czasach gdy w czytnikach Saturna i PSX'a wirowały płytki CD, decyzja o zastosowaniu kartridża była co najmniej dziwna. Nintendo tłumaczyło, że dysk nie gwarantuje zadowalającej prędkości odczytu danych. Może i racja, ale pakowanie się w odchodzący do lamusa nośnik (mowa o stacjonarnych konsolach) przyniosło więcej szkód niż pożytku. Największą zgorą była po-



Jeden z najlepszych emulatorów Nintendo 64 – Project64 w stanie gotowości



jemność takiego układu – średnio od 8 do 32MB. O ile samą grę można było upchnąć w takiej objętości, to już o filmowych przerywnikach i muzyce wysokiej jakości należało zapomnieć. Drugi feler to długi czas produkcji układów i tragicznie wysoki koszt produkcji. Poniekąd ograniczyło to politykę Nintendo, która zawierała się w słowach: „mało, a dobrze”. Proste – N musiało starannie dobierać gry do wydania na swoją platformę, gdyż niezadowolająca sprzedaż wiązała się ze dużymi stratami (koszty kartridży). Dzięki temu ogromna większość gier na N64 trzymała poziom co najmniej przyzwoity, ale... klienci wolili mieć większy wybór. I decydowali się na konsolę konkurencji. Na PSX'a ściślej rzecz ujmując, bo Saturn niebawem zdechł, nie radząc sobie w rynkowej walce z PlayStation i nowym zawodnikiem Nintendo. I tylko ta dwójka została na placu boju. I choć N64 sprzedawało się zupełnie dobrze (szczególnie w USA i KKW), to Nintendo nigdy nie zbito na swojej zabawce takich kokosów jak Sony na PSX. Nie ta liga. Inną kwestią było samo podejście do gier – Nintendo stawiało na

N-64

Poszukaj w Sieci!

■ <http://ngemu.com/n64> – Część sporego serwisu w całości poświęcona emulacji Nintendo 64. W jednym miejscu znajdziesz aktualne newsy, świeże plug-iny, przydatny soft, linki i informację o liczących się emulatorach. Romów brak, ale to nie powinno dziwić.

■ www.emuchina.net – Ten adres powraca jak bumerang, ale czy to moja wina, że mają tam wszystko? :) Jedyny problem to „jak się do tego dostać?”, gdyż zasady downloadu i hasła zmieniają się co chwilę. Cóż, to zadanie pozostawiam już sobie :)

■ www.pj64.net – Strona domowa najlepszego emulatora N64. Niestety, niewiele się na niej dzieje, gdyż sam emulator jest dość rzadko aktualizowany. Na szczęście autorzy nie porzucili swojego dzieła i za jakiś czas powinniśmy cieszyć się kolejnym wydaniem programu.

■ www.emudreams.pl – Kilka gier na N64 – szkoda, że tak niewiele. Na szczęście prawie wszystkie z nich to perełki, jak choćby... THE LEGEND OF ZELDA zlokalizowana przez polskich fanów!

■ <http://emulacja.in4.pl> – Wiele dobrych gier na maszynkę Nintendo, niestety mogą występować problemy ze ściąganiem.

gry pomysłowe, niecodzienne, o unikalnym charakterze, nieemanujące przemocą, ale wciąż bardzo grywalne. Okazało się jednak, że masowy odbiorca lubi sobie dobrze postrzelać tudzież obić komuś ryja. A takich atrakcji było pod dostatkiem na platformie Sony. Zresztą może i Nintendo chciałoby pójść tą drogą, ale... przez okres nieobecności N na rynku najlepsi (Konami, Namco, Square, Capcom) skupili się u boku Sony i było im tam bardzo dobrze. Przy Nintendo zostało m.in. Rare. I dobrze, bo bez tego teamu byłoby naprawdę kiepsko.

Wydaje się, że Nintendo pogodziło się z faktem, że dni świetności ich stacjonarnych konsol minęły. Widać to na przykładzie GameCuba, konsoli bardzo specyficznej, skierowanej do fanów, którzy wiedzą, czego się po Nintendo spodziewać i lubią ten styl. Japońska firma nadal rozwija swoje flagowe serie, nadal prowadzi swoją specyficzną polity-

kę i nadal niewiele sobie robi z poczyną konkurencji. I dopóki mają się dobrze, to jestem za. I ja lubię ten styl.

Ninny wróć!

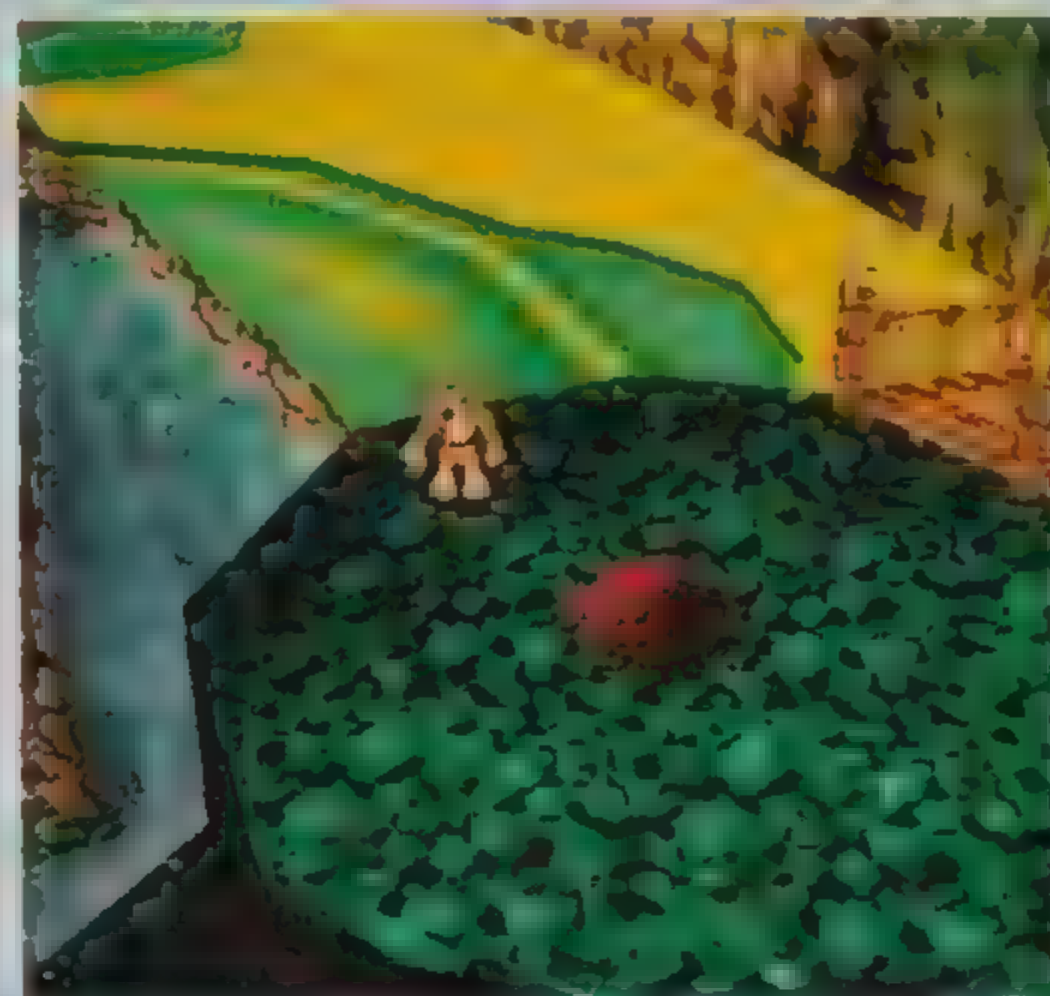
A więc chcesz przypomnieć sobie kilka gier bądź też dopiero zamierzasz zapoznać się z N64?

Nie stanowi to najmniejszego problemu, gdyż w Sieci dostępnych jest co najmniej kilka emulatorów tej konsoli. Niestety, część z nich nie jest już aktualizowana, część sypie się często bez widocznej przyczyny, inne mają spore problemy z kompatybilnością i obsługują poprawnie jedynie garść gier, a niektóre nadal obsługują jedynie karty kompatybilne z zapomnianym już interfejsem Glide, czyli słynne VooDoo (UltraHLE, SuperHLE). Dlatego darujmy sobie testowanie wszystkiego, co wpadnie nam w łapki i pobawmy się od razu czymś przyzwoitym.

Project64 to obecnie najlepszy program pozwalający odpalić gry z N64 na twoim blaszaku. Jak zapewne przypuszczasz, emulator działa w oparciu o romy, czyli pliki z zapisaną zawartością kartridży. Zgodnie z tradycją, autor zadbał również o obsługę plików spakowanych zipem, co jest po pierwsze – wygodne, po drugie – pozwala zaoszczędzić nieco miejsca, zwłaszcza gdy kolekcjonujesz romy i masz ich już spory zbiór.

Pojedyncze romy ważą natomiast od kilku do kilkudziesięciu MB, zatem modemowcy rozsądnie robią, odwiedzając znajomego ze stałą :). Warto również dodać, że emulator działa w oparciu o plug-iny – graficzne, dźwiękowe oraz odpowiedzialne za obsługę kontrolerów (po raz kolejny polecam rozejrzeć się za dobrym padem). Na szczęście „wtyczki” dostarczone wraz z emulatorem spisują się znakomicie i nie powinno być z nimi problemów. Jeśli jednak ze-

■ **THE LEGEND OF ZELDA – OCARI-NA OF TIME** – To absolutny killer, a zarazem jedna z najlepszych gier wydanych w historii. I nie ma w tym krzty przesady. 64-bitowa ZELDA omamia swoją głębią, tajemniczością, urokiem miejsc, wszechobecną magią i wspaniałą atmosferą. Nintendo dokonało czegoś niespotykanego, stworzyło świat, w którym zatra- casz się bez reszty i to bez pytań, bez zastrzeżeń. Tak jakby ograniczenia sprzętowe nie istniały. Cukiereczek!



■ **BANJO-KAZOOIE** – Jedna z najlepszych platformówek na Nintendo 64. Przygody sympatycznego duetu – misia Banjo i ptaka Kazooie – nie bez przyczyny zyskały sobie uznanie graczy. Przyczyniła się do tego śliczna grafika, niewymuszony humor i masa świeżych pomysłów. Te ostatnie to standard u Rare, które ma w zwyczaju każdą swoją grę dopieszczać na maxa. Niestety, ostatnio pożegnali się z Nintendo i teraz robią dla Billa. Szkoda.

■ **PERFECT DARK** – Jak w tytule: mrocznie, tajemniczo i bardzo klimatycznie. Jedna z najlepszych strzelanin FPP dostępnych na N64. Do tego charyzmatyczna bohaterka – Joanna Dark, będąca chyba najsłynniejszą bohaterką gier na N64. Zajmujące misje, interesująca fabuła i niezwyklejsza w świecie grywalność zadecydowały, że PERFECT DARK wdarł się do panteonu najlepszych produkcji na Nintendo 64. Aż dziw bierze, że do tej pory nie powstał sequel.



chcesz eksperymentować, to nic nie stoi na przeszkodzie. Warto zerknąć na ngemu.com i przetestować opisywane tam plug-iny. Aby rozkoszować się płynną emulacją zarówno grafiki, jak i dźwięku, potrzebny jest dostatecznie wydajny procesor – najlepiej coś powyżej 1Ghz. Jednak wiele gier będzie śmigać również na jednostkach taktowanych zegarami rzędu 700 – 800Mhz. Naturalnie przyda się sporo

pamięci, choć 256MB powinno wystarczyć nawet w przypadku najbardziej wymagających tytułów.

Zgodnie z tradycją – króciutki opis emulatora. Po zainstalowaniu (tudzież rozpakowaniu) i jego uruchomieniu z menu File wybierasz Choose Rom Directory... i definiujesz ścieżkę dostępu do katalogu, w którym przechowujesz romy. Emulator rozpozna gry i wyświetli ich listę wraz z komentarzami na temat ewentualnych problemów z ich obsługą itp.

W zasadzie możesz w tym momencie zacząć zabawę,

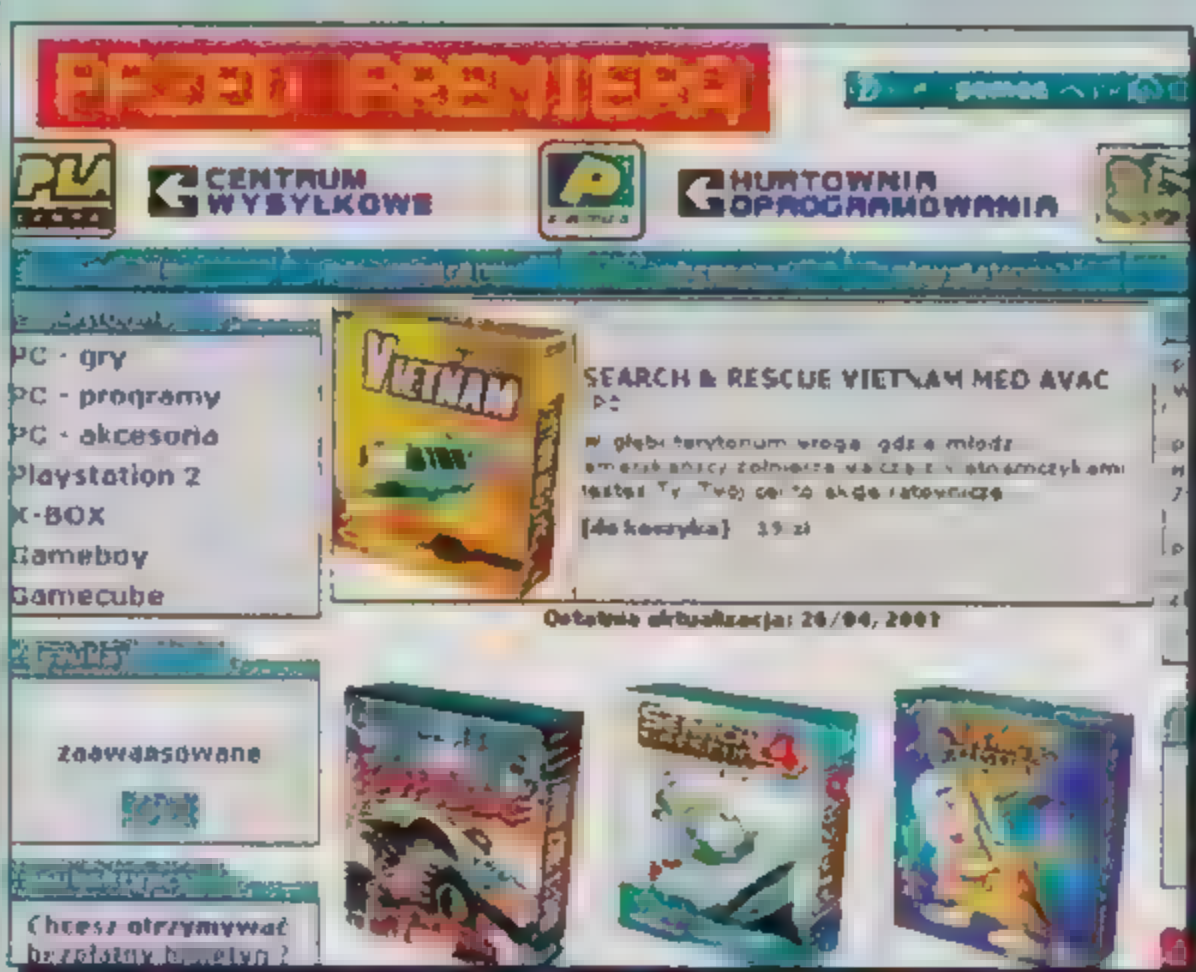
wybierając dowolną grę z listy. Warto jednak poświęcić minutkę na zapoznanie się z opcjami konfiguracji programu. I tak w menu Options > Settings... możesz wybrać plug-in, którego chcesz używać. Wchodząc w Configure... masz szansę dostosować opcje plug-inów do możliwości swojego sprzętu, rozdzielczości ekranu i osobistych preferencji. Równie ważna, a może nawet ważniejsza jest odpowiednia konfiguracja opcji sterowania. Z uwagi na sporą ilość przycisków w standardowym padzie od N64 gra na klawiaturze może nie być zbyt miła, dlatego warto poświęcić trochę czasu, by później nie rzucać ciężkimi słowami w eter :). W lepszej sytuacji są posiadacze padów, choć i oni mogą się skrzywić, gdyż kontroler Nintendo należał do najdziwniejszych twórców tego rodzaju i idealne przeniesienie przycisków na standardowego, pecetowego pada może być nieco skomplikowane. Jednak dla chcącego nic trudnego. Dobra rada – poszukaj w Sieci fotki pada N64, przyjrzyj się rozmieszczeniu przycisków i postaraj się je jak najwierniej odnieść na klawisze klawiatury/własnego pada. Powodzenia :). Ech... chyba zrobiłem z igły widły :). A ty na co jeszcze czekasz? Odpalaj MARIANA 64 i baw się przednio! Czuwaj!

■ ■ ■ Maciej „Fantazyoosh”
Waszkiewicz



Gry komputerowe

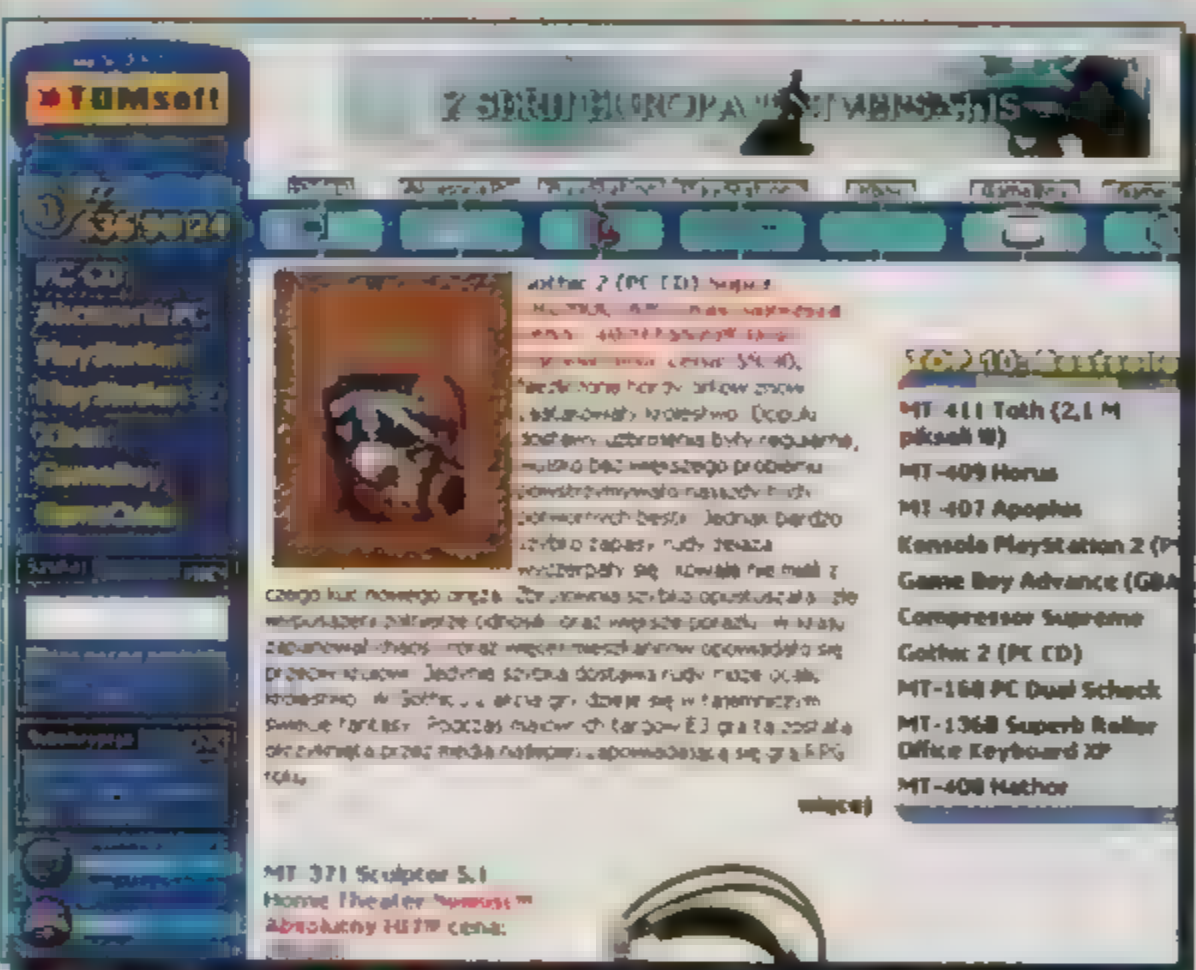
Bez większych kłopotów można w Sieci kupić gry. Niektórzy dystrybutorzy mają tu nawet własne sklepy!



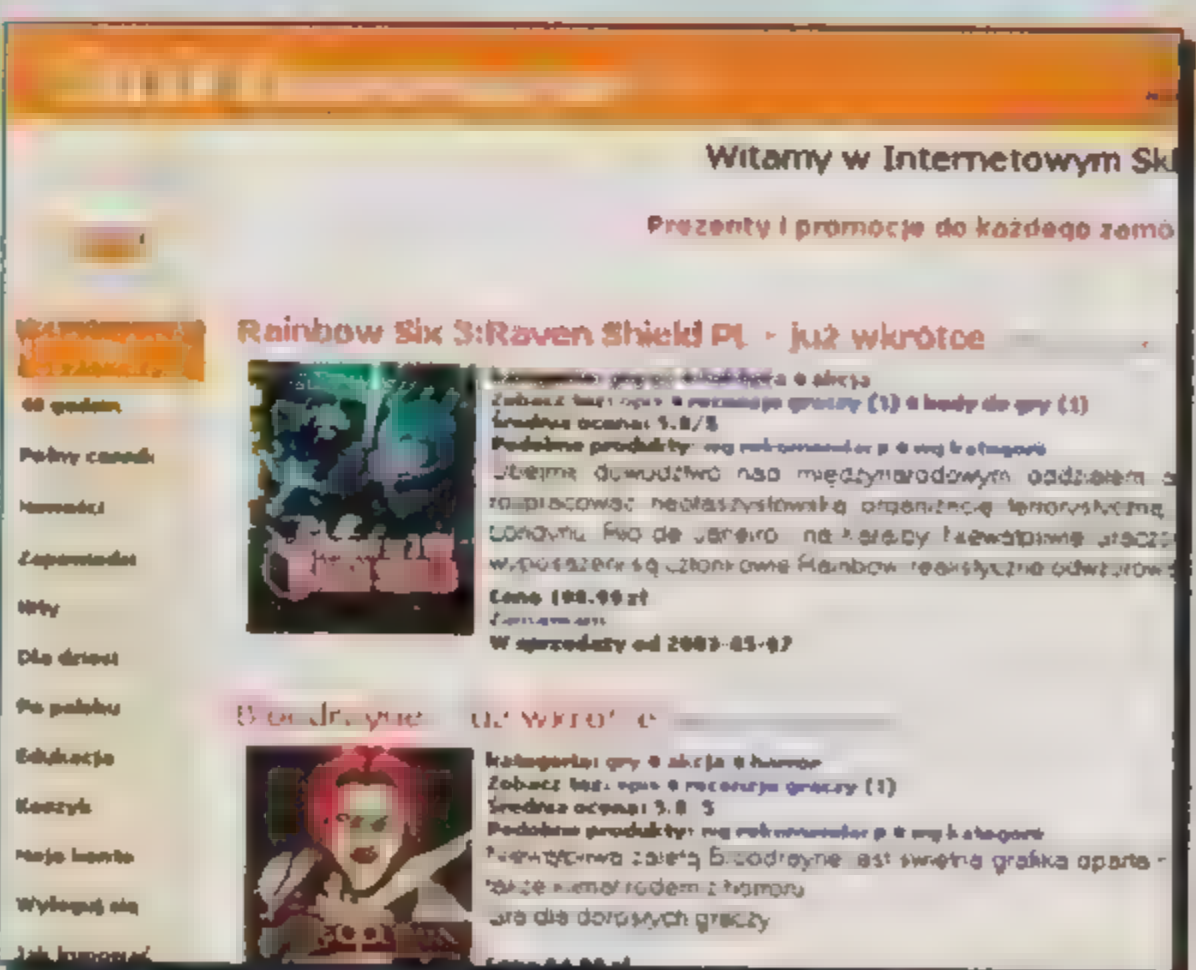
<http://www.play.com.pl>



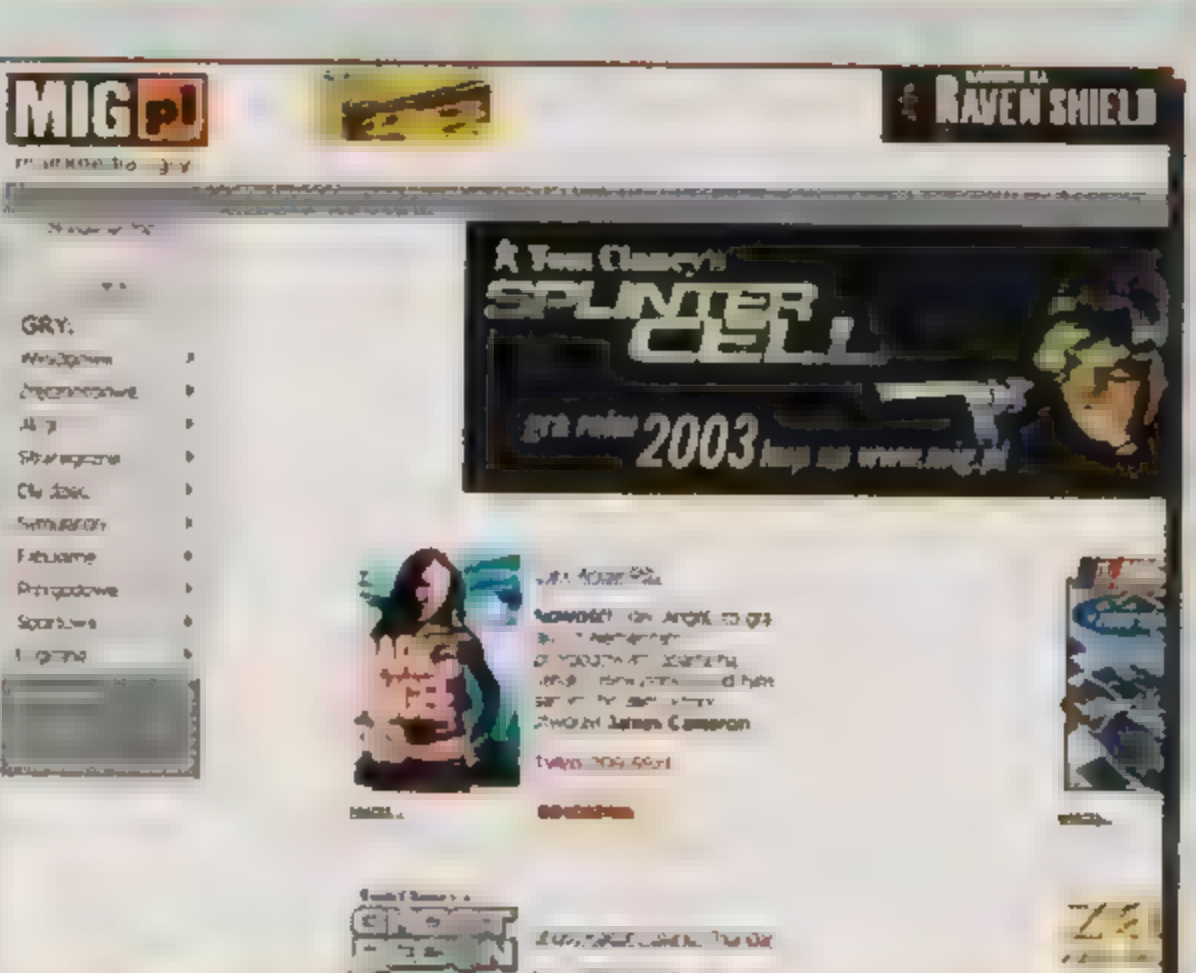
<http://www.planetagier.com.pl>



<http://www.tomsoft.com.pl>



<http://www.timsoft.pl>



<http://www.mig.pl>

Wirtualne zakupy...

W Internecie można kupić lub sprzedać prawie wszystko. Oprogramowanie, posiadłość na Bahama, czołg...

Większość naszych obecnych bogaczy zaczynała swoją biznesową karierę od łózka polowego lub „szczęk” pod Pałacem Kultury. Dzisiaj z pewnością zakładaliby kramiki w Sieci i w ten sposób dorabiali się swojego pierwszego miliona.

Wielu specjalistów twierdzi, że przyszłość handlu stanowią sklepy internetowe, wyrastające na wirtualnym rynku jak grzyby po deszczu.

Wielkie supermarkety, nieduże sklepy i małe kramiki to krajo-braz współczesnego komercyjnego Internetu. Obecnie w Polsce działa około 660 sklepów internetowych, pół roku temu było ich o 90 więcej. Pomimo tego spadku obrotu polskiego sektora internetowego rosną, co wynika z ostatnich informacji I-Metrii – firmy zajmującej się badaniem rynku on-line (<http://www.imetria.com/>). Drugim ważnym ogniwem internetowego handlu są różnego rodzaju serwisy aukcyjne, które coraz bardziej upodobniają się do reszty sieciowych placówek handlowych, z tym że oferują bardziej różnorodne towary.

Czego można się spodziewać po internetowych zakupach? W Sieci jak w życiu – można trafić do dobrego sklepu z fachową obsługą lub do spekulanta, który usiłuje wyciągnąć od nas pieniądze. Trzeba bardzo uważać, aby nie zostać oszukanym. Z tego artykułu dowiesz się, jak bezpiecznie wydawać swoje pieniądze w Internecie.

Wielu specjalistów twierdzi, że przyszłość handlu stanowią sklepy internetowe, wyrastające na wirtualnym rynku jak grzyby po deszczu.

Jak kupować?

Bez względu na to, w jakim sklepie bądź systemie aukcyjnym zdecydujesz się dokonywać zakupów, pierwsze, co należy zrobić, to zarejestrować się. W formularzu będziesz musiał po-

Wystaw na aukcji!

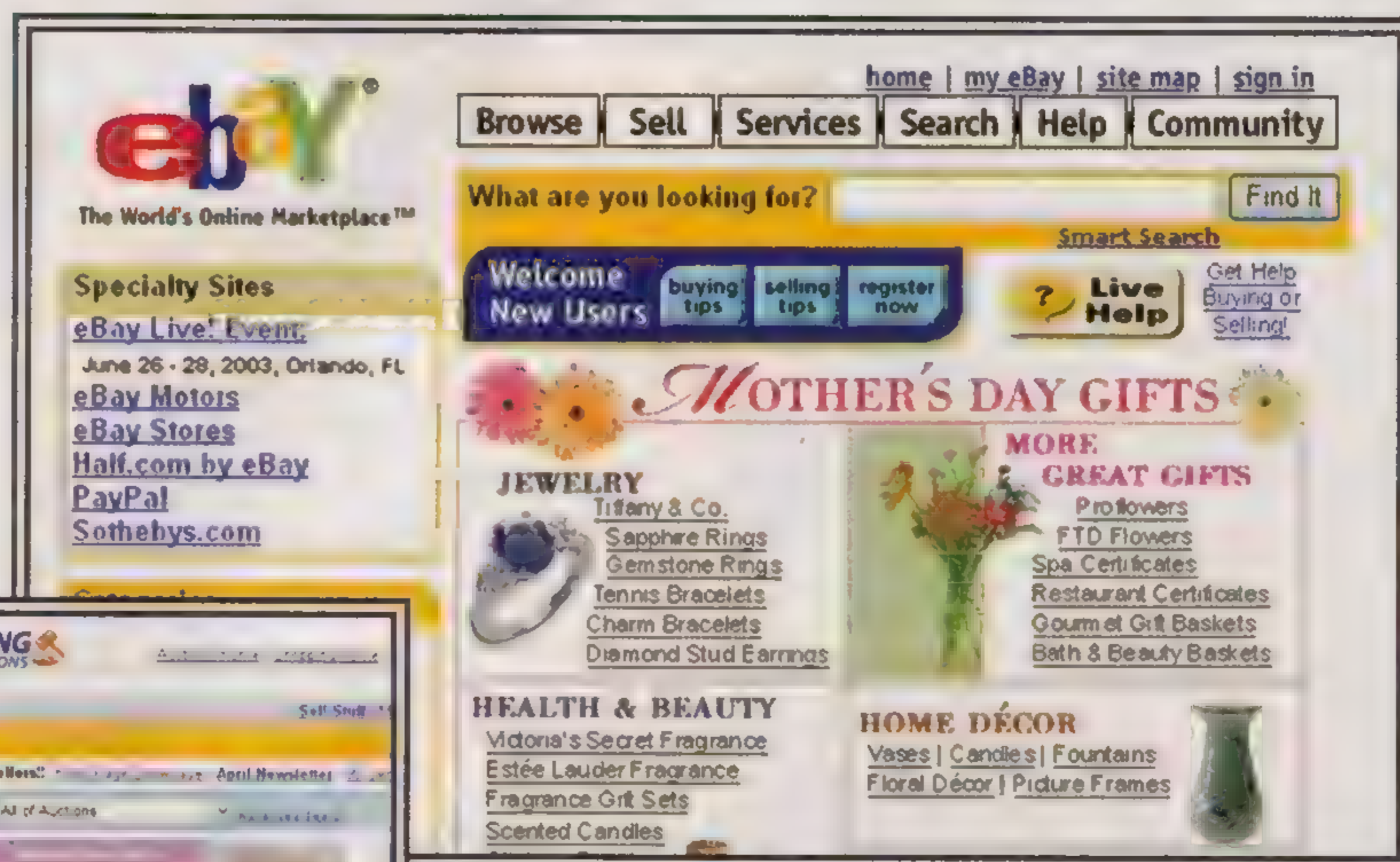
- Katalog internetowych aukcji:
- <http://www.internetauctionlist.com>

- Aukcje zagraniczne:

- <http://www.ebay.com>
- <http://auctions.yahoo.com>
- <http://auctions.amazon.com>

- Aukcje polskie:

- <http://www.allegro.pl>
- <http://www.adico.pl>
- <http://www.trader.pl>



dać trochę swoich danych, tzn: jak się nazywasz, gdzie mieszkasz, e-mail

i jeszcze parę mniej lub bardziej istotnych szczegółów.

Po udanej rejestracji możesz już wybrać się na zakupy. Większość internetowych placówek handlowych ma wyszukiwarki, dzięki którym możesz bardzo szybko znaleźć interesujący cię przedmiot. Innym sposobem na znalezienie ciekawej oferty jest skorzystanie z katalogu. Kiedy zdecydujesz się już na coś, w większości przypadków wystarczy wrzucić towar do wirtualnego koszyka i udać się do kasy.

Przy zakupach na aukcjach równie ważna jak sam przedmiot jest osoba, która sprzedaje. Sporo domów aukcyjnych ma specjalne systemy oznaczania dobrych i wiarygodnych sprzedawców. Jeżeli osoba, od której chcesz coś kupić, ma dużo pochlebnych opinii, możesz być pewien, że to, co od niej kupisz, będzie sprawne i dotrze do ciebie bez problemu.

Zanim zdecydujesz się na dokonanie zakupu, przeczytaj dokładnie warunki sprzedaży. Zwróć szczególną uwagę na formę płatności i opłaty wysyłkowe, ponieważ bardzo często zdarza się, że koszt wysyłki jest większy niż wartość kupowanego gadżetu. Koszty przesyłki wzrosną, jeżeli zdecydujesz się na zakupy w zagranicznym sklepie. W tym przypadku należy również liczyć się z tym, że oprócz opłaty wysyłkowej do kosztów transakcji doliczone będzie cło.

Niektóre sklepy oferują swoim klientom darmową przesyłkę, jeśli wartość zakupów przekroczy określoną kwotę (z reguły około 100 zł). Dlatego warto za jednym razem kupić więcej przedmiotów.

Wiele sklepów posiada system potwierdzania dokonywanych zakupów. Polega to na tym, że zanim paczka zostanie do ciebie wysłana, będziesz musiał potwierdzić, że jesteś zdecydowany na zakup danego towaru. Potwierdzenie takie z reguły odbywa się drogą e-mailową, a czasami telefoniczną. System potwierdzeń jest niezbędny, żeby ustrzec się przed sieciowymi dowcipnisiem.

Uwaga! Sieciowe zakupy są tak wciąż gające, że niektórzy internauci potrafią

Czym handlujemy?

■ Według danych I-Metrii sklepy internetowe najczęściej oferują książki oraz inne publikacje (22% elektronicznych sklepów ma je w swojej ofercie), sprzęt komputerowy (14,4%) oraz oprogramowanie (10%).

■ Dla prawie 80% sklepów internetowych Sieć jest dodatkowym kanałem sprzedaży, a tylko dla 20% stanowi jedyny kanał sprzedaży.

■ Informacja, która z pewnością zainteresuje wielu klientów e-sklepów: jak wynika z badań, aż 26% sklepów sprzedaje w Internecie po niższych cenach niż w swoich „analogowych” oddziałach. Warto z tego skorzystać!

■ Towary oferowane na aukcjach dużo trudniej sklasyfikować, ponieważ można znaleźć tam najprzeróżniejsze precjoza. Internetowe aukcje są prawdziwym rajem dla kolekcjonerów i zbieraczy.

■ Przeglądając niektóre oferty można odnieść wrażenie, że ludzie handlują wszystkim: czym się da i tym, czym się nie da również. Nikogo nie dziwi fakt, że ktoś chce sprzedać swój samochód albo komputer, ale co można pomyśleć o osobie, która wystawiła na licytację własną duszę?

Uwaga, oszuści!

■ Korzystaj tylko ze sprawdzonych i renomowanych e-sklepów i domów aukcyjnych.
■ Staraj się unikać płatności kartą kredytową.
■ Płać zawsze przy odbiorze przesyłki, nigdy przedtem.
■ Sprawdzaj przesyłkę, zanim ją odbierzesz. Pamiętaj, możesz poprosić pracownika poczty lub firmy kurierskiej, aby otworzył przy tobie paczkę. Jeżeli zawartość zgadza się z zamówieniem, wtedy możesz zapłacić. Gdy przedmiot wygląda na uszkodzony lub nie zgadza się z zamówieniem, masz prawo, a nawet obowiązek nie przyjmować takiej przesyłki, a całą sprawę zgłosić do właściciela sklepu i na policję.
■ Jeżeli sprzedawca cię oszukał, wysyłając zepsuty przedmiot, możesz dochodzić swoich praw na drodze sądowej.

się od nich uzależnić. W wielu krajach, w tym również w Polsce, są osoby, które leczą się w specjalistycznych przychodniach z tej choroby. Dodajmy, że takie leczenie jest długie i kosztowne...

Jak sprzedawać?

Nie trzeba od razu zakładać portal ani sklep on-line, żeby uczestniczyć w internetowym biznesie. Na początek możesz spróbować szczęścia na jednej z wirtualnych aukcji.

Podobnie jak podczas dokonywania zakupów, trzeba się najpierw zarejestrować. Następnie musisz przygotować atrakcyjny opis towaru, który wystawiasz na licytację. Większość domów aukcyjnych pozwala swoim użytkownikom na umieszczanie zdjęć sprzedawanych towarów. Warto więc postarać się o jakąś fajną fotkę, która zachęci wszystkich do licytowania jak najwyższych kwot.

Następny krok to ustalenie zasad sprzedaży (kto ponosi koszty przesyłki, cena minimalna, itp.). Na koniec zostaje tylko dodanie oferty do serwisu i rozpoczęcie licytacji. Od tej pory możesz tylko cierpliwie czekać i mieć nadzieję, że twój przedmiot osiągnie jak najwyższą cenę.

Po licytacji dostaniesz e-mailem powiadomienie, że aukcja się zakończyła. Te-

raz należy już tylko potwierdzić zamówienie i możesz wysłać paczkę do szczęśliwego nabywcy.

Dostawa towaru...

W Polsce istnieją dwie możliwości wysłania towaru. Pierwsza to usługa proponowana przez Poczta Polska. Ta forma jest zazwyczaj najtańsza, ale wielu użytkowników aukcji zastrzega sobie, że nie chce dostawać tą drogą przesyłek, ponieważ towar idzie znacznie dłużej i w gorszych warunkach. Zdarzają się również przypadki zgubienia paczek.

Znacznie szybsze i bezpieczniejsze, ale za to droższe usługi proponują różnego rodzaju firmy kurierskie, które dostarczają paczkę w ciągu 24 godzin pod drzwi adresata.

Bezpieczeństwo!

Oszukańcze aukcje internetowe oraz niesolidne e-sklepy są wymieniane na pierwszych miejscach wśród przestępstw internetowych najczęściej notowanych przez Amerykańską Federalną Komisję Handlu (Federal Trade Commission - FTC). Ulubioną metodą nieuczciwych sprzedawców jest pobieranie od klienta zaliczek i niewysyłanie zamówionych towarów. Innym, równie perfidnym sposobem zarabiania jest wysyłanie uszkodzonych, bezwartościowych lub fałszywych przedmiotów.

Aukcje i opłaty

Większość domów aukcyjnych prowadzi swoje usługi bezpłatnie, jednak te największe, takie jak eBay, Yahoo czy nasze polskie Allegro wprowadziło opłaty za sprzedawanie przedmiotów. Dyrektorzy aukcji tłumaczą, że muszą pobierać pewne sumy, aby zwiększyć komfort i bezpieczeństwo uczestników.

Na całym świecie system pobierania opłat wygląda podobnie. Ich wysokość uzależniona jest od kwoty, jaka zostanie wylicytowana za dany przedmiot. Dodatkowo pieniądze trzeba zapłacić również za wyróżnienie przedmiotu pogrubioną czcionką, promowanie go w danej kategorii lub na stronie głównej.

... Alexander Winciorek

Książki i albumy

Zakupy książek należą chyba do najpopularniejszych, ale i też najbezpieczniejszych w Sieci



<http://www.gki-prus.com.pl>



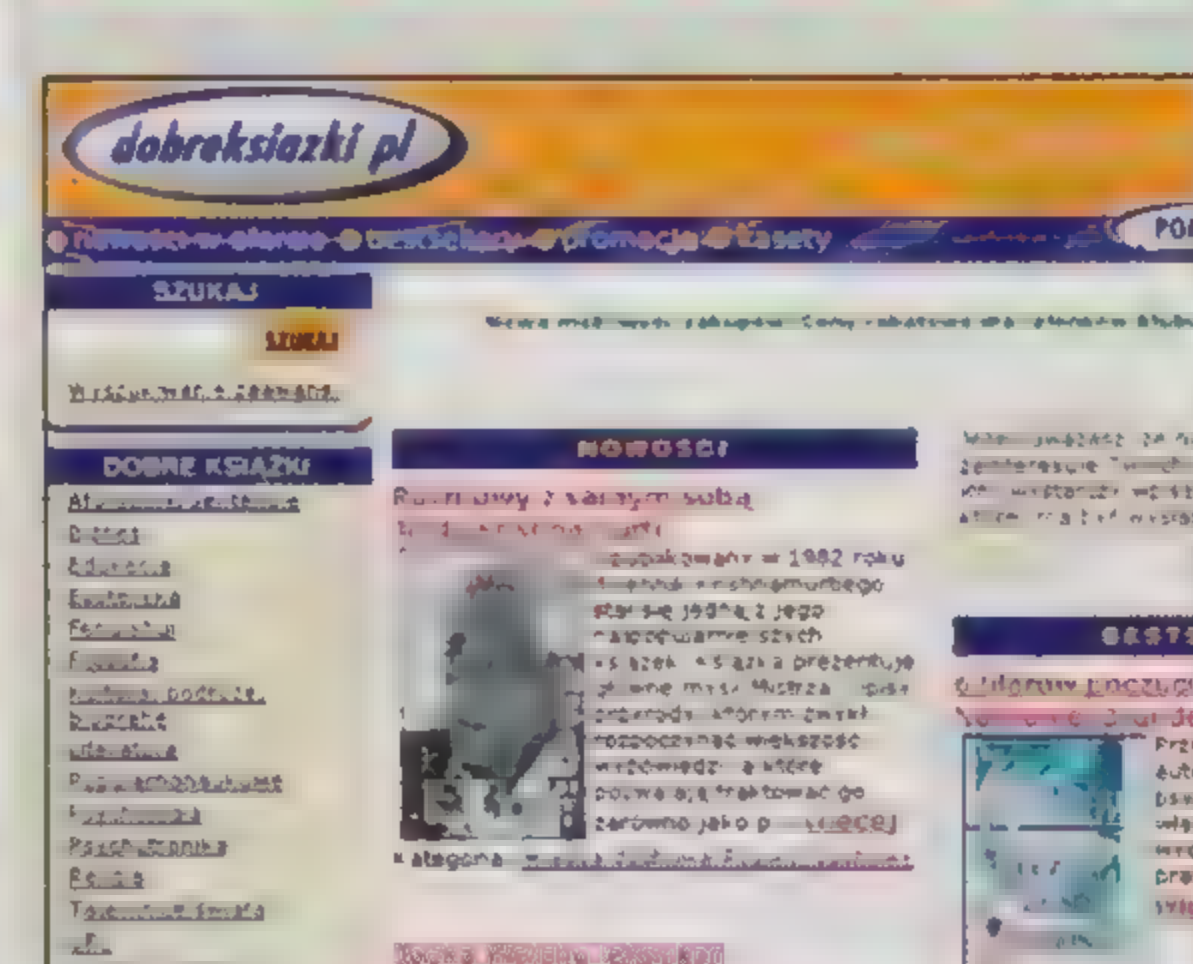
<http://www.lingua.pl>



<http://www.abc-k.pl>



<http://www.ksiegarnia-odkrywcy.pl>



<http://www.dobreksiazki.pl>

WIESZ COŚ O UNII EUROPEJSKIEJ?

Potrafisz stworzyć grę komputerową?

Polska Agencja Informacyjna S.A. ogłasza konkurs na stworzenie interaktywnej gry komputerowej

1 megabajtami dookoła Europy-Eurogra

Szczegółowe informacje oraz regulamin konkursu na stronach Polskiej Agencji Informacyjnej S.A.
www.pai.pl
Informacje tel. (22) 628 92 02 lub 6691 45 909

Termin składania wniosków o udzielenie pomocy
upływa 20 maja 2003.

Pod patronatem Ministra Nauki



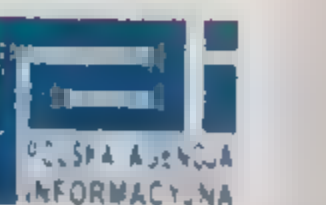
www.pai.pl/eurogra

Microsoft

WEŹ UDZIAŁ I WYGRAJ

25.000 pln

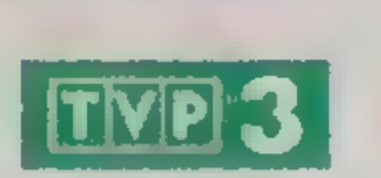
ORGANIZATOR:
www.pai.pl



Partner:



Patronat Medialny:



Jednym zdaniem...

Wycofane...

■ W związku z premierą procesora Opteron korporacja AMD postanowiła wycofać z produkcji kilka modeli starszych układów. Oficjalnie „nie do kupienia” będą Athlony XP 1700+ oraz 1800+, a także Athlony XP-M 1400+ i 1500+. AMD zapowiedziało też obniżkę cen pozostałych kości.

Legalne MP3

■ Koncern muzyczny EMI zaoferował możliwość pobrania dowolnych nagrań z katalogu sieciowego liczącego ponad 140 tysięcy utworów. Za pośrednictwem serwisów MSN oraz MTV można zamówić poszukiwane piosenki, a po ściągnięciu na dysk... legalnie nagrać na CD! Użytkownicy mogą też kupić single, które dopiero co trafiły do rozgłośni radiowych i długo jeszcze nie będą dostępne w sprzedaży. Do tej oryginalnej akcji przystąpiło ponad 90% muzyków współpracujących z EMI. Na razie nie znamy ceny, jaką przyjdzie płacić za nagrania, ale ma być ona niższa niż w wypadku tradycyjnych płyt CD.

Bez opłat!

■ Portal www.interia.pl uruchomił nowy serwis o nazwie Komis, który pozwala użytkownikom sprzedawać najrozmaitsze przedmioty. W przeciwieństwie do istniejącego serwisu aukcyjnego Allegro, Interia nie zamierza pobierać opłat i prowizji od użytkowników. Kupujący i sprzedający powinni więc czym prędzej zajrzeć na <http://komis.interia.pl>.

I bez Windows...

■ Firma CodeWeavers ma ciekawą propozycję dla posiadaczy systemów z rodziny Unix, którzy potrzebują uruchamiać aplikacje z Windows. Program CrossOver Office Verison 2.0 daje użytkownikom Linuxa możliwość uruchomienia prawie wszystkich aplikacji pisanych pod okienka, oczywiście bez potrzeby instalowania Windows. Programik działa z m.in. z Red Hat Linuxem 9, Mandrake Linuxem 9.0 czy SuSE Linuxem 8.1. Jego cena wynosi tylko 54,95 dolarów.

Pachnące fotki

■ Oglądając wakacyjne zdjęcia, niejednokrotnie brakuje ci zapachu kwiatów i morskiej bryzy. Firma Hewlett-Packard postanowiła sprostać tego rodzaju wymaganiom i opatentowała pachnące zdjęcia. Podczas naciśnięcia migawki aparatu specjalne urządzenie pobiera zapach otoczenia, po czym aparat nanosi woń na papier fotograficzny.

Nadszedł zmierzch PLAYA?

Sony Computer Entertainment – firma, która stworzyła i wylansowała najpopularniejszą na świecie konsolę, ma spore kłopoty finansowe. Sprzedaż PSOne i PlayStation 2 nie przynosi już tak dużych zysków jak w latach ubiegłych. Eksperci od spraw marketingowych są zaniepokojeni gwałtownym spadkiem zainteresowania klientów. Aby utrzymać pozycję na rynku, Sony musi pokonać swojego najpoważniejszego konkurenta, którym jest konsola Microsoft Xbox. Dotychczas nie było z tym problemu, ale co dalej? Kolejny produkt Sony pojawi się w sklepach nie wcześniej niż w 2004 roku. Firma jak dotąd nie przedstawiła oficjalnie planów co do losów PlayStation 3. Obecnie prowadzone rozmowy z Toshiba, których celem jest wybudowanie wspólnego zakładu produkującego chipy. Zarząd i pracownicy Toshiba nie planują jednak masowej produkcji tych urządzeń. Miejmy nadzieję, że Sony w niedługim czasie przewietrzy budżet i przetrzyma atak ze strony Xboxa.



Cmentarz dla komórek

Niewielu użytkowników komórek wie, że na świecie powstał pierwszy cmentarz dla zużytych aparatów telefonicznych. Dotychczas wszystkie komórki lądowały na śmietniku, zagrażając środowisku. W Wiedniu postanowiono wyselekcjonować szkodliwe odpadki, po czym zalać je w cylindrycznych trumnach z plastiku odpornego na reakcje chemiczne. Następnie telefony komórkowe zostają zakopane głęboko pod ziemią. Oczywiście grzebanie telefonu odbywa się bez ceremonii pożegnalnej, a w miejscu pochówku nie ma marmurowego pomnika. Tabliczka „tu leży Siemens S35i” też wyglądałaby trochę niepoważnie... Pomysł wydaje się być wspólny, zważywszy na fakt, że w Austrii liczba komórek przekroczyła już liczbę mieszkańców. Powód – operatorzy zachęcają do nabycia aparatów za bezcen oraz oferują ich regularną wymianę na nowe modele w przypadku podpisania umowy.



NOWOŚCI FUJI

Aparaty cyfrowe są nadal bardzo drogie, co powoduje, że nie każdego stać na ich kupno. Jeżeli szukasz sprzętu, który natychmiast wydrukuje zrobione zdjęcie, a do tego jest stosunkowo niedrogi, powinieneś zdecydować się na Fuji Instax Mini 10. Fuji to bardzo poręczny miniaparat o stosunkowo niewielkich rozmiarach. Drukowane przez niego zdjęcia nie przekraczają wielkością karty bankomatowej. Aparat jest



FujiFilm Polska
www.fujifilm.com.pl

niezwykle prosty w obsłudze, przez co takie czynności jak wymiana baterii czy filmu nie przysporzą kłopotu nawet temu, kto po raz pierwszy ma styczność z tym urządzeniem. Aparat największą popularność zyskuje w środowisku młodzieżowym. Jest to idealne cacko dla zakochanych, pragnących uwiecznić romantyczne chwile :). A ty, bez względu na to, ile liczysz sobie wiosen, chyba nie zaprzeczysz, że nie przydałby ci się taki gadżet?

cena:
ok 230 zł

KURKOCIĄG

To niepozorne, noszące śmieszna nazwę urządzenie to w rzeczywistości niezwykle przydatne narzędzie do ćwiczenia rąk. Sekretem jest znajdujący się wewnątrz KURKOCIĄGU wirnik, który odpowiednio wprawiony w ruch może rozpędzić się aż do 10 000 obrotów na minutę, a wokół siebie stworzyć siły obrotowe przekraczające nawet 75. krotnie jego wagę – która normalnie wynosi około 200 g.

I to naprawdę działa. Początkowo nie jest łatwo wprawić wirnik w ruch i trzeba poświęcić parę chwil na naukę. Kiedy jednak w końcu wirnik zadziała, od razu czuje się jego moc. Z czasem można nauczyć się przekładać urządzenie z ręki do ręki oraz zwiększać obroty poprzez różne układanie dłoni. Kiedy używasz KURKO-



CIĄGU, czujesz pracujące nadgarstki, przedramię oraz ramię – następnego dnia mogą pojawić się zakwasy. Samopoczucie po wykonanym ćwiczeniu znacznie się poprawia, a stres mija jak po każdym wysiłku fizycznym.

KURKOCIĄG to prawdziwa rewelacja. W łatwy sposób można wzmocnić siłę uścisku oraz sprawność rąk, a przy okazji poprawić krążenie krwi. Poza tym ćwiczenie to niesamowita frajda!

WYGRAJ KURKOCIĄG I WYGRAJ!

■ Pod numer 7164 wyslij swoja odpowiedz, podana jako **CEKUR** (zamiast # wpisz A, B lub C) i wygraj **jeden z 10 KURKOCIĄGÓW**. Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do końca marca.

Do czego służy KURKOCIĄG

- A) do łapania kur, B) do ćwiczenia mięśni,
- C) to taka odmiana rurociągu

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Istnieje możliwość przelania gotówki na konto w banku. Istnieje również możliwość przelania gotówki na konto w banku. Istnieje również możliwość przelania gotówki na konto w banku.



TopWare Poland Sp. z o.o.
www.topware.pl

cena:
29.95 zł



KONKURS

DO WYGRANIA 3 MEGABASSOWE
ZESTAWY GŁOŚNIKOWE LOGITECH



Z-680



Z-640



Z-560

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

■ Pod numer **7164** wyślij swoją odpowiedź, podaną jako **CL.LO.#** (zamiast # wpisz A, B lub C). Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do **konca maja**.

■ Za jakie częstotliwości odpowiedzialny jest głośnik basowy?

- A) wysokie częstotliwości
- B) średnie częstotliwości
- C) niskie częstotliwości

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Eri, Idea oraz Plus GSM. Do uczestnictwa w konkursie wymagane jest wyłączenie do wysłania numeru i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.



Jednym zdaniem...

Kup pan... Segę!

■ W Internecie ponownie pojawiły się pogłoski o próbach przejęcia Segi przez Microsoft. Producent gier nie kryje, że bardzo potrzebuje finansowego wsparcia, a mariaż z jedną z „bogactw” korporacji byłby dla niego idealnym wyjściem. Również Namco oraz Electronic Arts mają chrapkę na japońskiego producenta gier. Ciekawe, kto wygra ten wyścig?

Lista błędów AMD

■ Najnowsze „dziecko” AMD, procesor Opteron, nie jest wolny od błędów. Niedługo po premierze producent układu opublikował w Sieci listę znalezionych do tej pory byków. Ponieważ nowe układy mają być też stosowane w bardzo poważnych systemach komputerowych, fakt znalezienia niedoróbek nie przysparza AMD zaszczytu.

Palmofon w Erze

■ Większość komputerowców wie, co to notebook czy palmtop, ale określenie palmofon jest im zazwyczaj całkowicie nieznane. Co się kryje pod tą tajemniczą nazwą? Otóż palmofon jest skrzyżowaniem podręcznego komputera (PDA, palmtopa lub handhelda) z telefonem komórkowym.

I właśnie palmofony wprowadziła do swojej oferty sieć Era GSM. Oczywiście urządzenia te, choćby z racji swojej wysokiej ceny (około 2000 zł), są przeznaczone raczej dla

biznesmenów. Jeśli jednak ktoś zdecyduje się opróżnić swój portfel, zyska w zamian komputer z procesorem Intel Strong ARM 206 MHz, wyposażony w 32 MB RAM (rozszerzalne do 512 MB) i dotykowy ekran TFT 240 x 320 pikseli wyświetlający maksymalnie 4096 kolorów. Całość funkcjonuje pod kontrolą systemu Microsoft PocketPC 2002 Phone Edition.

Komputer bez programów jest tylko efektywnym gadżetem – wiedzą o tym producenci i użytkownicy sprzętu. Dla palmofonu Era MDA dostępnych jest na szczęście wiele aplikacji, w dużej mierze bardzo wyspecjalizowanych, tak więc potencjalni nabywcy nie powinni być rozczarowani.

Aukcja bez opłat

■ Pod adresem www.adico.pl uruchomiono nowy, darmowy serwis aukcyjny. Tym samym powstał jeszcze jeden poważny konkurent dla znanego wszystkim serwisu Allegro.pl.

AMD Arena: 2. mistrzostwa w Colin McRae Rally 2.0

W niedzielę 13 kwietnia w megaNET Caffé – największej internetowej kawiarni w Polsce – zostały rozegrane 2. Mistrzostwa Polski w Colin McRae Rally 2.0 cyklu AMD Arena. Główną nagrodą był wysokiej klasy komputer ufundowany przez sponsora głównego – firmę AMD. Drugie miejsce premiowane było najnowszym modelem kierownicy Logitech Momo Racing, a trzecie aparatem cyfrowym firmy HP. Łączna pula nagród sięgnęła 10 000 zł.

Zawody były wyjątkowe z kilku powodów. Po pierwsze, poziom konkursu był niesamowicie wysoki. O zwycięstwie decydowały ułamki sekund przy łącznym czasie jazdy wynoszącym ponad pięć godzin! Po drugie, atrakcję stanowili goście specjaliści zawodów: Maciej Wiśniewski i Maciej Lubiak, z rąk których zwycięzcy otrzymali nagrody oraz puchary. Po trzecie, zawody relacjonowano na żywo w Internecie, co zapewniło jednocześnie kontrolę nad prawidłowym przebiegiem konkursu. Na dodatek strona www.czaszy.com zintegrowała sporą grupę graczy w coś na kształt ligi.

Na koniec podziękowania dla sponsorów, firm: AMD, HP, Logitech, Reserved, Castrol, Wyższej Szkoły Informatyki, EMPIK.



Bohaterowie zawodów

W kategorii „Kierownic” 1. miejsce i tytuł Mistrza Polski zdobył Łukasz Kowalczyk z Chelma, a w kategorii „Klawiatur” Jerzy Korzec z Cieszyna. A oto całe podium:

W kategorii kierownic

1. Łukasz Kowalczyk
2. Sebastian Pędziński
3. Tomasz Marciniak

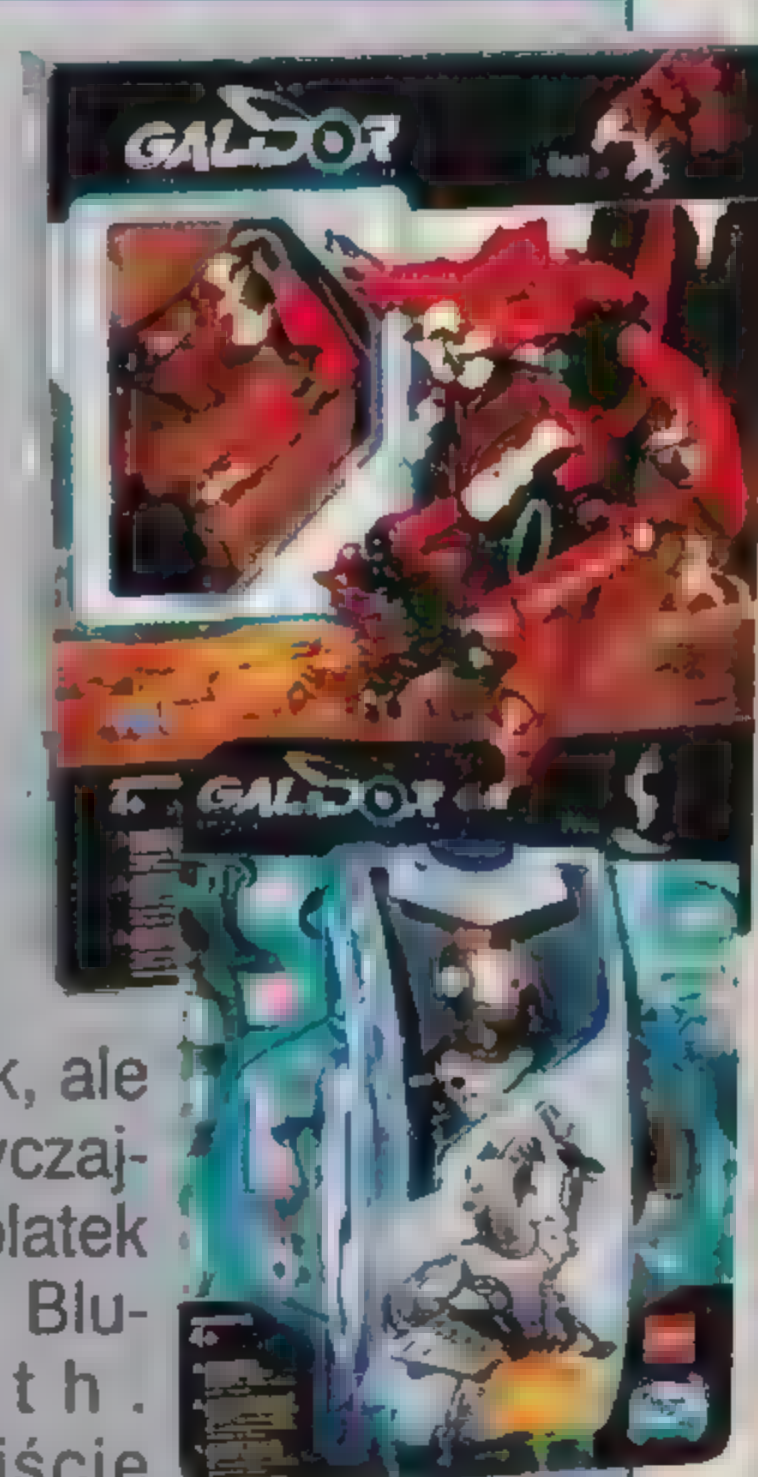
W kategorii klawiatur

1. Jerzy Korzec
2. Adam Marciniak
3. Maciej Blachnio

Szczegółowe wyniki na stronie www.amdarena.czaszy.com. Ewentualne pytania pod adresem: cmr2@meganetcafe.pl. Do zobaczenia na następnych zawodach!

Nowe LEGO Galidor

Niepokonany do tej pory Action Man może czuć się zagrożony – a wszystko za sprawą nowej zabawki firmy LEGO – zestawów GALIDOR. Tym razem ze Złem (w postaci czarownika Gorma) walczy nie napakowany mięśniak, ale prawie zwyczajny nastolatek – Nick Blutooth. Oczywiście jak na superbohatera przystało, Nick posiada wiele ciekawych gadżetów przydatnych w walce ze Złem. Zabawki dostępne są w zestawach kosztujących 40, 60, 75 i 125 zł.



Dane techniczne:

Procesor: nVidia GeForce FX
Magistrala: AGP 4x, 8x
Taktowanie: CPU 500 MHz
RAM: 1 GHz (2x 500 MHz DDR)
Pamięć: 128 MB DDR2
Wyjścia: D-SUB, DVI-I, S-Video
Dodatkowo: przewód zasilający, przejściówka S-Video/Composite, przewód S-Video

Za:

- Wysoka wydajność
- Pełna zgodność z DirectX 9

Przeciw:

- Bardzo głośne chłodzenie
- Silnie grzejące się podzespoły (pomimo chłodzenia!)

Cena:

2555 zł (cena orientacyjna)
www.msi.com.tw

Dystrybutorzy:

INCOM
ul. Kolejowa 3
55-075 Bielany Wrocławskie
(071) 35 88 000
www.incom.pl

ACTION

ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
(022) 83 66 228, www.action.pl

Z mocą najnowszego GeForce'a: MSI FX5800 Ultra

Wraz z nadejściem kart GeForce FX miała nadejść nowa era na rynku gier komputerowych. Pełna zgodność ze specyfikacją DirectX 9 oraz, jak zapowiadała firma, dużo więcej dodatkowych możliwości miało sprawić, że otrzymamy nową jakość.

Technologia wykonania 0,13 mikrona, Vertex Shader 2.0 (cieniowanie wierzchołków), Pixel Shader 2.0 (cieniowanie punktów), 125 milionów tranzystorów (ATI 9700 to „zaledwie” 110 milionów), użycie 16 tekstur w jednym przebiegu oraz możliwość obliczeń z użyciem liczb zmiennoprzecinkowych (wszystkie poprzednie karty operowały na liczbach całkowitych) zapewnić ma dużo większą dokładność w przedstawianiu wierzchołków i nakładaniu na nie kolorów. Firma nVidia poszła jeszcze dalej, przekraczając specyfikację standardu opisanego przez Microsoft. Dzięki temu potencjalny nabywca ma jakby „zapas” i szansę dłuższego wykorzystywania dość drogiej karty.

Cena kart z układem GeForce FX 5800 Ultra przekracza 2500 złotych. To dość sporo, zważywszy na fakt, że można za tę kwotę kupić kompletny zestaw komputerowy nadający się do grania.

MSI FX5800 Ultra to jedna z pierwszych w Polsce kart, która wykorzystuje najmocniejszy procesor nVidii. Do chłodzenia wydajnego procesora wykorzysta-

stano sporych rozmiarów radiator z wentylatorem i kanałami powietrznymi. Pomimo tak wielkiego i głośnego (tylko gdy karta pracuje w trybie 3D) chłodzenia, radiatory na procesorze i pamięciach są bardzo gorące. Oznacza to, że



podkręcanie jest prawie niemożliwe.

Jak twierdzą inżynierowie z nVidii, nie stawiano na zwiększenie liczby wyświetlanych klatek obrazu, gdyż obecnie sprzedawane karty oferują wystarczającą wydajność. Skoncentrowano się natomiast na fotorealistycznych efektach, dokładnym bump mappingu (mapowanie wybojów), oświetleniu, możliwości wygładzania krawędzi (antialiasing) oraz na filtrowaniu anizotropowym. Całość określono jako CineFX (cinematic effects).

W testach karta MSI FX5800 Ultra plasuje się często powyżej konkuren-

cji, ale niewiele powyżej. W teście CODECREATURES wyprzedziła ATI 9700 PRO o około 34%, w QUAKE 3 1600x1200 HQ o 17%, w UNREAL TOURNAMENT 2003 były niemal równe, w COMANCHE 4 GeForceFX okazała się o 14% wolniejsza.

Trzeba przyznać, że do czasu pojawienia się nowych układów ATI, palma pierwszeństwa jeśli chodzi o szybkość oraz możliwość generowania obrazu 3D przypada karcie z nVidia GeForceFX, czyli MSI FX5800 Ultra.

SPÓJRZ NA JAJO!



Do złudzenia przypomina zabawkę dla dzieci, ale liczba dostępnych opcji czyni go naprawdę wielofunkcyjnym urządzeniem. Stworzony został przez japońskiego operatora sieci DoCoMo. Nietypowy kształt i dość spory wyświetlacz to nie wszystko, co do zaferowania ma Eggy. Jedną z jego zalet jest możliwość nagrywania filmów w rozdzielczości 320x160. Dzięki wbudowanemu aparatowi cyfrowemu Eggy pozwala wykonywać zdjęcia stosunkowo wysokiej jakości. Kolejną jego zaskakującą cechą jest przeglądarka WWW oraz klient poczty e-mail. Za pośrednictwem jajka możemy z każdego miejsca przelać list oraz wyszukać w Sieci potrzebne informacje. Ponadto Eggy posiada kolorowy wyświetlacz, wbudowaną pamięć oraz jest w stanie połączyć się z komputerem za pomocą złącza USB. I niech mi ktoś tylko powie, że to jajko jest najzwyklejszą zabawką...

NADEPNIJ MNIE :)

Pierwsza myszka komputerowa została wykonana z drewna. Dziś gryzonie różnią się kształtem i funkcjami. Potrafią nawet drukować wielkie wiadomości tekstowe, a część z nich została pozbawiona kabla! Przez lata nie zmieniło się jedno: myszki były obsługiwane za pomocą rąk. Hunter Digital postanowił uatrakcyjnić pracę przy komputerze w taki sposób, aby użytkownik nie musiał odrywać rąk od klawiatury. Gryzoń obsługiwany za pomocą stóp świetnie rozwiązuje ten problem i zapobiega schorzeniu wynikającemu z nadwyrężania nadgarstków podczas długiego przesiadywania przed monitorem. Urządzenie zbudowane

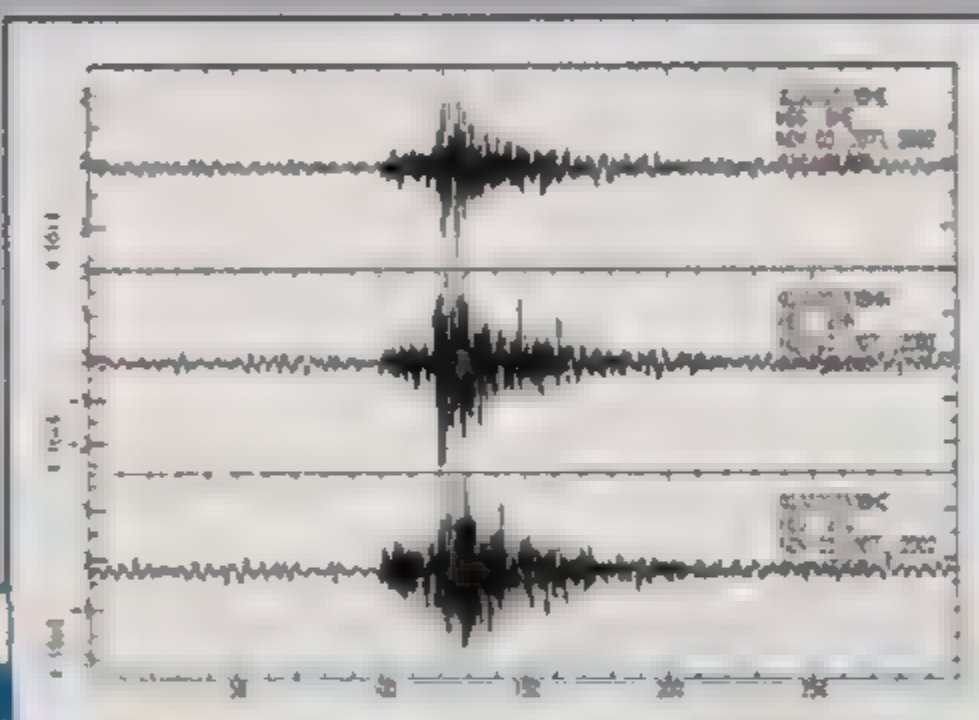
jest z dwóch pedałów jednakowej wielkości. Poruszając stopą po jednym z nich, kierujesz kursorem. Drugi wykorzystujesz jako klawisze myszki (należy w odpowiedni sposób naciskać na niego nogą).



HIT za HITem

Ludzie od lat łamią sobie głowę, w jaki sposób zostać bogatym i sławnym. A to przecież takie proste! Firma Polyphonic HMI zaprezentowała właśnie swój najnowszy program o nazwie Hit Song Science. Zasada jego działania jest zadziwiająco łatwa. Aplikacja sprawdza nagrany przez ciebie utwór, porównując go do wylansowanych już hitów zapisanych w pamięci komputera. Podstawą jest melodia, tempo, rytm oraz tonacja. Program obecnie testowany jest w wielkich wytwórniach

plytowych. Istota wykorzystywania HSS opiera się głównie na pominięciu promocyjnych błędów. Skuteczność aplikacji udowodniono dzięki piosence Norah Jones. Osiągnęły one wysokie oceny, po czym nieoczekiwanie zostały nominowane do nagrody Grammy. Pozostaje tylko zapytać – kiedy wymyślą program,



który sam nagrywa utwory, które zajmą pierwsze miejsca na listach przebojów?

KAMERA NOKII

Na rynku niedługo ukaże się najnowszy produkt Nokii – kamera ścienna, której główną zaletą jest wylapywanie obrazu wraz z przekazywaniem go na ekran komórki. Z tego, co ujawnił producent, wiadomo, że urządzenie sprzedawane będzie wraz z telefonem wyposażonym w specjalną kartę SIM. Kame-



Nokia
www.nokia.com.pl

ra nie należy do najtańszych – kosztuje, bagatela, blisko 1200 zł. Warto dodać, że Nokii udało się zrealizować koncepcję nazwaną przed dwoma laty

M2M (machine-to-machine). Główną ideą projektu jest możliwość połączenia tysięcy urządzeń elektronicznych. Przypomina to odwzorowanie globalnej pajęczynki, ale w nieco innym zakresie. Urządzenia w tym wypadku będą się komunikowały, wykorzystując głównie infrastrukturę sieci komórkowej. Na razie pomysł nie jest zbyt popularny, produktem zainteresowały się jednak firmy ochroniarskie oraz większe przedsiębiorstwa.

cena:
ok 1200 zł

TELEFON JAK MARZENIE

Garmin NavTalk jest doskonałym przykładem połączenia odbiornika GPS oraz telefonu komórkowego. Sprzęt potrafi wskazać aktualną pozycję użytkownika na mapie wbudowanej w aparat z dokładnością dochodzącą nawet do 5 metrów! Dodatkowymi zaletami urządzenia są zapisane w pamięci informacje o granicach państwowych, drogach i rzekach na terenie całej Europy. NavTalk posiada także wiele map szczegółowych większych miast europejskich. Kiedy zgubisz się w obcym mieście,

wystarczy użyć automatycznej nawigacji, która doprowadzi cię do wcześniej zapisanego miejsca! „Elektroniczny przewodnik” ma wbudowane dodatkowo takie funkcje jak zapamiętywanie trasy, korzystanie z oprogramowania MapSource CitySelect i prowadzenie statystyk. Zaawansowana technologia i bogate wyposażenie mają jednak swoją cenę, która na pewno odbije się na liczbie sprzedanych egzemplarzy.



Garmin NavTalk
www.garmin.com

cena:
ok 2500 zł

Jednym zdaniem...

20 lat Internetu

■ 1 stycznia 1983 roku wojskowy poprzednik Internetu – sieć Arpanet, został przełączony na protokół TCP/IP. Według Boba Bradena (twórcy protokołu) tę datę można uznać za moment narodzin Internetu. Pierwsze próby przełączenia Sieci ze starego protokołu NCP (Network Control Protocol) na TCP/IP odbyły się już w 1981 roku. Proces ten został ukończony 20 lat temu. Pozwoliło to na stopniowy rozwój Globalnej Sieci, zwanej teraz Internetem.

To tylko żarty!

■ W poprzednim numerze CLICKA! pozwoliliśmy sobie na kilka żartów – w końcu zgodnie z tradycją w kwietniu wypada zamieścić kilka wyspanych z palca informacji, czyż nie? Niniejszym informujemy, że nieprawdziwe były newsy o pracach nad PlayStation 3 oraz o przepisie wydanym przez UE, dotyczącym taniego dostępu do Sieci. Oczywiście nieprawdziwa była też informacja o wydawaniu CLICKA! po arabsku w Iraku.

Żegnaj Outlooku

■ Autorzy darmowego oprogramowania nie dają spokoju producentom płatnych aplikacji. Po darmowych edytorach tekstu i pakietach biurowych przyszła pora na kolejny sztandarowy produkt Microsoftu – Outlook. Powstający właśnie program o nazwie Chandler będzie łączył w sobie cechy klienta poczty e-mail, bazy danych oraz terminarza spotkań, a jego użytkownicy będą mogli nie tylko wspólnie pracować, ale i dzielić ze sobą posiadane pliki. Gotowa aplikacja ma zostać udostępniona do roku... 2005. Czy warto tyle czekać?

1.4 GB na CD-R

■ Mimo szybkiej ekspansji standardu DVD, producenci sprzętu i nośników danych nie zapominają o „starych” płytach CD-R. Naukowcom zatrudnionym przez firmy Plextor oraz Sanyo udało się zwiększyć pojemność popularnych krążków do 1.4 GB! Oczywiście takie napakowane danymi płytki nie dają się czytać w standardowych napędach – jednak kto wie, może wkrótce standardem będą nowe czytniki i nagrywarki, dla których nie będzie to problemem?

Nowy MKS_Vir

■ Dostępna od 22 kwietnia najnowsza wersja popularnego programu antywirusowego MKS_Vir została wzbogacona o funkcję usuwania z systemu tzw. dialerów – programów łączących się z Siecią poprzez numery 0 700...

Gwiazdy Matrixa

Keanu Reeves

Z Moniką Bellucci spotkał się już na planie „Dracula”. Monica jedynie przemknęła tam przez ekran, podczas gdy Keanu grał głównego bohatera. Rola w „Matrixie” to nie pierwsze spotkanie tego aktora z ostrą science-fiction. Warto pamiętać, że już w 1995 roku Reeves zagrał główną rolę w filmie „Johnny Mnemonic”, gdzie był człowiekiem posiadającym mózg przystosowany do przenoszenia wielkiej ilości tajnych danych. Potem przyszedł świetny występ w rewelacyjnym „Advokacie diabła” (jeden z najlepszych horrorów w historii) i wreszcie obłędny sukces „Matrixa”. Reeves wcielił się w postać Neo – utalentowanego hakera, którego misją jest ocalenie świata (z grubej rury, prawda?).



Carrie Anne Moss

Ta 36-letnia Kanadyjka nie miała przed „Matrixem” żadnych znaczących ról (ani żadnych znaczących nagród) i co ciekawe, nie udało się jej takich ról zdobyć po sukcesie „Matrixa”. Dzwono, bo postać Trinity – ukochanej Neo i mistrzyni sztuk walki (jej walka z policjantami w pierwszych sekwencjach „Matrixa” przeszła do historii kina) – zagrała całkiem udanie.



Monica Bellucci

Oszalałająca włoszka, jeden z symboli seksu XXI wieku, hollywoodzka kariera rozpoczęła epizodem w filmie „Dracula” (grała jedną z roznieglizowanych żon księcia wampirów). Potem przyszły role we wstrząsającym dramacie obyczajowym „Malena”, w kapitalnym widowisku kosmowym „Bractwo Wilków” i wreszcie w komedii o Asterksie i Obeliksie („Misja Kleopatra”). Ostatnio głośno było o niej z powodu roli we francuskim obrazie „Irreversible” („Nieodwracalne”), gdzie przez 20 minut odgrywała rolę gwałconej kobiety. W „Matrixie” Bellucci wcieliła się w postać Perséphony, pragnącej nawiązać bliższe (hem, hem) stosunki z samym Neo.



Laurence Fishburne

Tego czarnoskórego aktora miłośnicy fantastyki widzieli już w takich produkcjach jak „Koszmar z ulicy Wązów”, „Cherry 2000” czy „Event Horizon”. Bardzo udanie wcielił się również w Otellę w głośnym filmie Olivera Parkera. W „Matrixie” Fishburne jest Morpheusem – przywódcą ruchu oporu, mentorem, nauczycielem Neo, wreszcie człowiekiem, który uważa, iż właśnie Neo ma szansę uratować ludzkość.



THE MATRIX RELOADED

Już 23 maja w polskich kinach pojawi się druga część „Matrixa” – biblia cyberpunku. Pierwsza część przyniosła ogromne dochody i trafiła do Księgi Guinnessa jako pierwszy film, którego sprzedaż w wersji DVD przekroczyła milion egzemplarzy. Zważywszy na ogromne środki zainwestowane w „Matrix Reloaded” i „Matrix Revolutions” można przypuszczać, że czekają nas kolejne rekordy.

Fabuła:

„Matrix” opowiada o świecie opętym przez maszyny, które ludzi sprowadziły do roli „baterii” napędzających system. Cała populacja tkwi w specjalnych kokonach, a ludzie żyją wirtualną rzeczywistością modelowa-

ną przez maszyny. W świecie rzeczywistym działa jednak ruch oporu, kierowany między innymi przez Morpheusa. Do tego ruchu oporu przystępuje młody haker – Neo. W „Matrix Reloaded” maszyny poznają miejsce położenia ostatniego wolnego miasta ludzi – Syjonu. Bardzo ważną staje się również kwestia uratowania oraz pozyskania pomocy Keymastera, człowieka znającego wiele tajemnic, który jest strzeżony przez morderczych Bliźniaków. Maszyny oczywiście wyślą też do boju swych śmiertelnie niebezpiecznych Agentów (których pokonanie było olśniewającym sukcesem Neo w części pierwszej).

*** Jacek „Randal” Piekara

Czy wiesz, że...

Młodziutka piosenkarka Aaliyah Haughton, która miała wcielić się w rolę Zee, zginęła w trakcie kręcenia filmu w katastrofie lotniczej. W roli Zee zobaczysz więc nieznaną aktorkę Nonę M. Gaye.

Specjalnie na potrzeby filmu zbudowano trzykilometrową autostradę, poświęcając na to blisko dwa i pół miliona dolarów. Szansa dla Polski? Nakręcić kilkadziesiąt następnych odcinków „Matrixa” u nas...

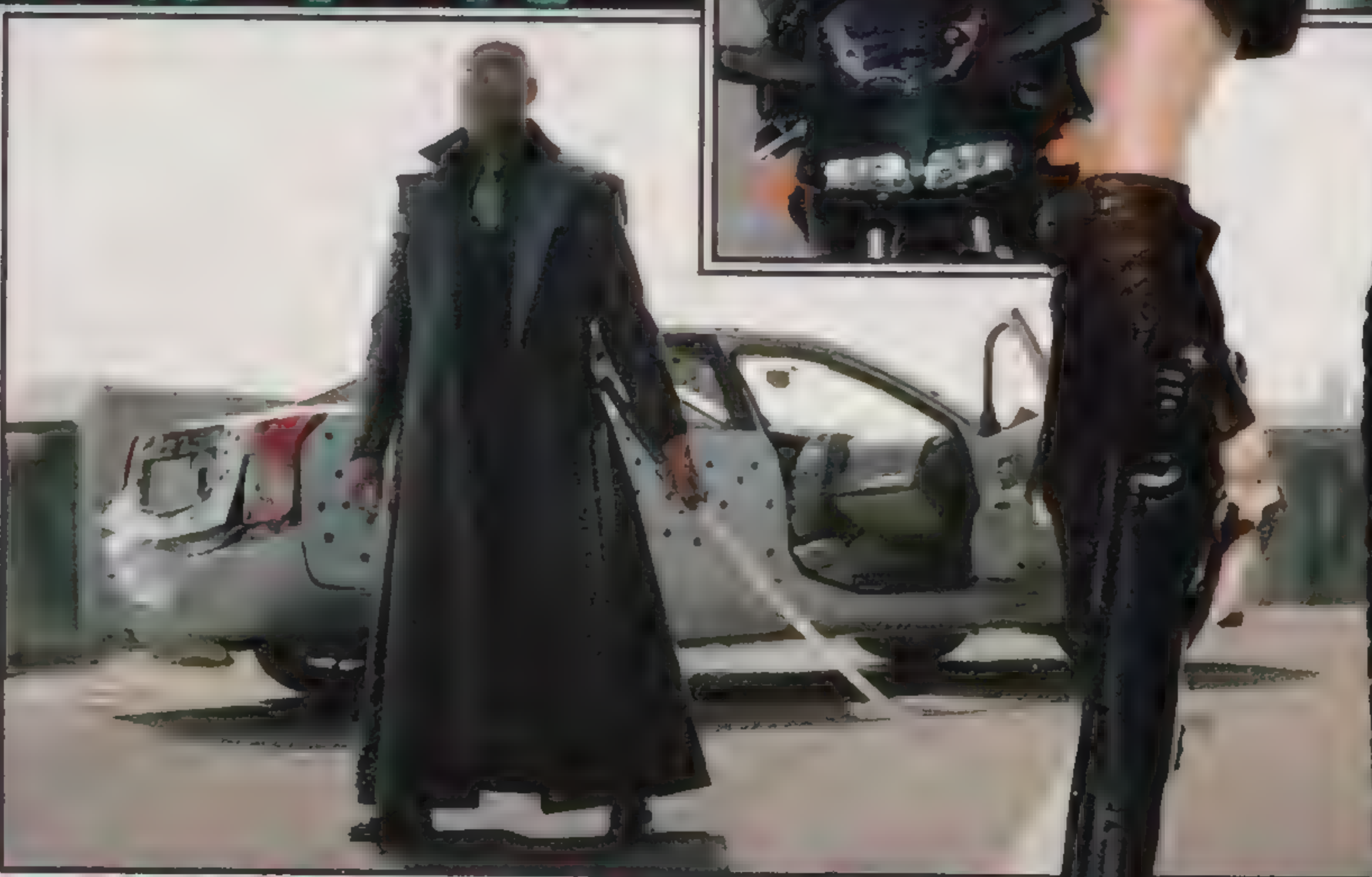
W trakcie realizacji obrazu umarła również Gloria Foster, wcielająca się w bardzo istotną rolę Wyroczni.

Koncern General Motors użyczył producentom 300 samochodów. Po nakręceniu zdjęć wszystkie musiały zostać zezłomowane.

Krażą plotki, że Keanu Reeves – twórca roli Neo – zdecydował się na drastyczną obniżkę swego honorarium, po to, by w budżecie wystarczyło pieniędzy na dokręcenie efektów specjalnych.

Realizacja filmu kosztowała, bagatela, 127 milionów dolarów.

W „Matrix Reloaded” widzowie zobaczą najdroższą sekwencję efektów specjalnych w historii. Nakręcenie siedemnaście minutowej strzelaniny kosztowało producentów aż 40 milionów dolarów.



NOWOSC - Nowosc - Nowosc

DZWONKI POLIFONICZNE

7365 - 3,66 ZŁ

DD09.001284 Modjo, Lady
 DD09.001283 Faithless, Insomnia
 DD09.001274 Born Slippy, Underworld
 DD09.001271 The Remix, Freestyler
 DD09.001294 Mortal Kombat, Time To Fight
 DD09.001292 Starlight, Superman Lovers
 DD09.001256 The Police, Walking On The Moon
 DD09.001255 Spice Girls, Viva Forever
 DD09.001290 Fatboy Slim, Right Here Right Now
 DD09.001289 Snap, Rhythm Is A Dancer
 DD09.001275 Real McCoy, Another Night
 DD09.001267 Coldplay, Yellow
 DD09.001291 Moloco, Sing It Back
 DD09.001287 Prodigy, No Good For Me
 DD09.001286 Westlife, My Love
 DD09.001280 Gala, Freed From Desire
 DD09.001279 DJ Quicksilver, Free
 DD09.001285 Stardust, Music Sounds Better With You
 DD09.001249 Dido, Thank You
 DD09.001295 Phats And Small, Turn Around
 DD09.001236 Gabrielle, Rise

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek, wyślij SMS o treści DD09.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści DD09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego, np. DD09.105599.506517666
 Usługa dostępna tylko dla telefonów Nokia 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7650, 7210

NOWE LOGOSY I DZWONKI

ŚCIĄGNIJ SOBIE JUŻ TERAZ

DZWONKI

7164 - 1,22 ZŁ

AA09.016601 Nelly, Ride With Me
 AA09.016599 Missy Elliott, Get Ur Freak On
 AA09.016597 Virgin, To Ty
 AA09.016595 DJ Piccoli, Take Me Higher
 AA09.016577 Lutricia McNeal, My Side Of Town
 AA09.016617 Freddie Mercury, Living On My Own
 AA09.016590 Britney Spears, Boys
 AA09.016589 Sophie Ellis Bextor, Get Over You
 AA09.016580 Eve, Who's That Girl?
 AA09.016579 Dido, Here With Me
 AA09.016612 Lionel Richie, Don't Stop The Music
 AA09.016604 Usher, U Remind Me
 AA09.016602 Placebo, Every You, Every Me
 AA09.016592 Eve & Alicia Keys, Gangsta Lovin
 AA09.016591 Vanessa Carlton, A Thousand Miles
 AA09.016588 Victoria Beckham, Not Such An Innocent Girl
 AA09.016603 Toploader, Dancing In The Moonlight
 AA09.016587 Ashanti, Foolish
 AA09.016616 Zucchero, Senza Donna
 AA09.016613 Rod Steward, When I Need You

WIĘCEJ ZNAJDZIESZ
 NA NASZEJ STRONIE



WWW.TELEFONY.BRAVO.PL

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego, np. AA09.105599.506517666 Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.

DZWONKI SUPERHITY

7265 - 2,44 ZŁ

AA09.016606 Madison Avenue, Don't Call Me Baby
 AA09.016593 Holly Valance, Down Boy
 AA09.017081 Edyta Górniak, Impossible
 AA09.017080 Christina Aguilera, Beautiful
 AA09.016245 Justin Timberlake, Cry Me A River
 AA09.009225 Jamiroquai, Corner of the Earth
 AA09.017082 Garou, Seul
 AA09.017079 Avril Lavigne, I'm With You
 AA09.016869 Oasis, Songbird
 AA09.016868 Myslovitz, Chciałbym umrzeć z miłości
 AA09.016870 Panjabi MC, Mundian To Bach Ke
 AA09.017083 Peja/Slums Attack, Glucha Noc
 AA09.017078 Aaliyah, Miss You
 AA09.016863 Eminem, Sing For The Moment
 AA09.016248 Kelly Rowland, Stole
 AA09.009224 Marta, Yeah, Yeah, Yeah
 AA09.017069 Pink, Family Portrait
 AA09.009223 Intenso Project, Luv da sunshine
 AA09.017085 Norah Jones, Feelin The Same Way
 AA09.017084 Jennifer Lopez, All I Have

WIADOMOŚCI GRAFICZNE

7265 - 2,44 ZŁ

LOGOSY

7164 - 1,22 ZŁ



Wesołych Świąt

Wiosennych kociaków, mokrego dynusa i tego, żebyście mieli wesoło w jajkach, życzy...

... Niedźwiedź

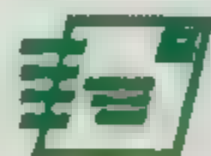
Dostaliśmy mnóóóstwo listów z życzeniami i za wszystkie serdecznie wam dziękujemy. List Niedźwiedzia zamieszczam jako życzeniowy przykład, zwłaszcza że sprawił mi pewien kłopot natury poznawczej. Cóż to bowiem znaczy – mieć wesoło w jajkach? I jak wesoło w jajkach mogą mieć Agnieszka oraz Magda, które również pracują w naszej redakcji? Niemniej doceniamy twoje intencje i dziękujemy!

Demokratyczne wybory gier

Szanowna redakcjo CLICKA!, chciałbym wam przedstawić mój pomysł, a mianowicie aby czytelnicy mogli wybierać, jaką grę chcieliby widzieć w następnym numerze pisma. Wy byście przedstawiali propozycje, a czytelnicy w drodze demokratycznego głosowania wybieraliby grę, która by im odpowiadała.

... Mateusz (haras)

Generalnie pomysł jest bardzo dobry i tak jak to bywa z większością bardzo dobrych pomysłów: zupełnie nierealny. Problem tkwi w tym, iż dogadanie się z firmami mającymi prawa do konkretnych gier jest mocno uciążliwe. Czasami są to wręcz ciągnące się miesiącami negocjacje. Czasami natomiast pomysł pojawia się z dnia na dzień i należy zdecydować się w tempie ekspresowym.



Niezachwiana wiara we Froggera

E-mail ten jest skierowany do wielkiego Froggera i niechaj Randall nie dotyka go swymi kosmatymi łapami. Uważamy wyznawców kultu Randalla za strasznych głupków, ale w tym kraju panuje wolność wyznania i dlatego wierzymy, że wielki Frogger postara się załatwić w CLICKU! FANTASY poradnik do książkowych gier fabularnych (np. WARHAMMER), bo jak się nie mieszka w Krakowie albo w W-wie, to strasznie trudno to zdobyć (może być na CD). Wierzymy, że Frogger zamieści swoje zdjęcie, bo wyobrażamy sobie go jako Jabbę z Gwiezdnych Wojen. Wierzymy też, że wielki Frogger załatwi jakiś kurs dla programistów, coś takiego jak było o HTML-u np. Paskal, C++. Niechaj też wielki Frogger jako naczelna żaba Rzeczypospolitej zmieni tusz na zielony, bo niebieski nie przystoi komuś takiemu. Wierzymy też, że dostaniemy nagrodę za ten list i tymi słowami kończymy pozdrawiając wszystkich Froggerowielbicieli wielce dostojnymi słowy: „Kum, kum”!

... Red Balrog & Pink Balrog

Randall generalnie lubi dotykać, więc dotknął również tego listu. Nie był on co prawda tak przyjemny w dotyku, jak niektóre rzeczy, które Randall znajduje mniej więcej w tym miejscu, które zostaje odsłonięte, kiedy kobieta zdejmuję coś, co jest zapięte na haftki na plecach (najczęściej), ale cóż... Nie zawsze ma się to, co się lubi

:). Warhammera nie będzie (w końcu na to są licencje i prawo do wydania trzeba sobie kupić), nagrody nie będzie (bo i za co?), poradnika nie będzie (bo od tego są pisma fachowe, a nie magazyn o grach), zielonego tuszu nie będzie (bo nie). Jeszcze jakieś propozycje?

A właśnie że będzie zielony tusz! Ba, wszystko będzie zielone! Na złość Randallowi! – Frogger.



Idiota popisowy

Już dwa razy do was pisałem, ale nie raczyliście, powtarzam, NIE RACZYLIŚCIE mi odpisać. Mam jednak nadzieję, że tym razem będzie inaczej. Ile kosztuje AGE OF MYTHOLOGY? Z poważaniem

... Krzysztof Orczyk

Oto przykład na to, że jeśli niektórym ludziom dasz Internet (powyższy list przyszedł pocztą komputerową), to przyda im się on jak psu buty. Bo



oto ten nieszczęsny facet o narciar-skim nazwisku zadaje sobie trud, żeby trzy razy pisać do mnie prosząc o informację, którą znajdzie w 10 sekund w Internecie. Wystarczy wejść na stronę www.google.com.pl, wybrać kategorię szukania na polskich stronach i wpisać AGE OF MYTHOLOGY. I otrzyma się komplet informacji. Ale rozumiem, że Krzysio-mongolek napisał do nas ze szkoły specjalnej, więc wybaczymy mu... Raaany, właśnie dostałem od niego czwarty list z tym samym pytaniem! Ręce opadają!



Randall będzie miał świątynię

1. Yo Randall! Nasza wspólnota ziomkowych skejtów postanowiła wybrać cię swoim wiekiustym patronem! A Frogger ma być złożony w ofierze, bo ma u nas na pieńku za obrażanie fuhrera Randalla. Żaból dostanie tak, aż mu śluz wyschnie!

2. Kiedy dacie do pisemka jakiś gadżet np. plakietkę, długopis, podkładkę pod gryzonie?

3. Jaka jest twoja ulubiona gra, Randall?

4. Czy Frogger jest naprawdę tak brzydki, jak wygląda na zdjęciu?

5. Randall przyjeżdż do nas na otwarcie bożnicy na twoją cześć.

6. Czy moglibyście dać na płytke jakąś fajną strzelankę?

PS. Zapewne nie wydrukujecie mojego listu. Frogger na to nie pozwoli, bo jest tak dumny, że oczy wychodzą mu uszami. Ale przynajmniej próbowałem.

... Mietek Żul

Frogger pozwolił na publikację tego listu, bo ma w nosie, co myśli o nim Mietek Żul i wspólnota ziomkowych skejtów – Frogger.

Ad1. W porzo.

Ad2. Myślimy nad tym. Serio! Może z okazji smutnego wydarzenia, jakim będzie rozpoczęcie roku szkolnego we wrześniu?

Ad3. MEDIEVAL: TOTAL WAR. Nie gram w nic innego (chyba, że muszę). Serio!

Ad4. Piękny się znalazł. Przyślij swoje zdjęcie do redakcji, to opublikujemy je na łamach i zrobimy plebiscyt. To że podobasz się swojej mamie, a twój pies cię liże po twarzy, jeszcze nie znaczy, żeś ładny! – Frogger.

Ad5. Jeśli będą jakieś piękne kultystki (nie mylić z kulturystkami), to czemu nie? Ale jeśli sami faceci, to nuuuuuda...

Ad6. Moglibyśmy, a wręcz powiem, że będziemy się starać!

Ad PS. Frogger i duma? Z czego ma być dumny? Z umiejętności łapania much za pomocą lepkiego języka?



Tępić szkodniki!

Pamiętaj Frogger, że Randall nie może istnieć na tym świecie, więc wyślij go na następną wojnę (ta w Iraku już się skończyła) i najlepiej każ mu walczyć jak na kamikadze przystało, a sam pław się w luksusach i żyj bogato w duuuużej willi z panienkami (nie zapomnij mnie tam zaprosić!!!) i tęp Randalla (czytaj: szkodnika).

... Tygrys



Ludzie, odwalcie się od Froggera, bo on jest najlepszy. To Randall jest evil i trzeba go zlikwidować.

Dark MietaS

Ty to masz leeb, Tygrys! Wyśle Randalla do Syrii (może tam jednak będzie dym) i dam mu w ramach uzbrojenia procę na ślepe kamienie. I problem z głowy. A filmik pokazujący jak arabstwo roznosi Randalla na strzępy damy na CD w CLICKU! – to powinno zadowolić Dark MietaSa :)

O tym jak pospółstwo Froggera pouczało

Na początku chciałbym obdarzyć poczeniem froggera (celowo piszę małą literką, bo to dog). Otóż bodajże w numerze 10/2002 lub 11/2002 zjechałeś Pana Randalla. Jeden chłopak pytał się o rozkładankę z gołą babą, a Randall odpowiedział, że się zastanowi nad tym. Pedał frogger wepchał się na „żulę” i dopisał: „głodnemu chleb na myśli”. A przecież gołe baby są cool! Mam też parę pytań i próśb:

1. Ile zarabiacie?
2. Czy planujecie jakieś zmiany w CLICKU!?
3. Dajcie więcej fajnych zdjęć z kształtami.
4. Dlaczego frogger jeszcze u was pracuje?
5. Dajcie więcej fajnych gier.

Pominę milczeniem obelgi, które rzucasz w moją stronę, bo gdybym na nie odpowiedział (a korci mnie), wyszedłbym na takiego samego buca jak ty. Widzisz, wyższość takiego np. Randalla nad tobą polega na tym, że on potrafi kogoś obrazić i zmieszać z błotem w sposób inteligentny i zabawny, natomiast wyzywanie kogoś od psów i pedałów dowodzi po prostu prymitywizmu piszącego. Ale nic, może kiedyś to zrozumiesz...

Jasne, że gołe baby są cool, chociaż ubrane też są cool, bo można mieć dodatkową radochę z ich rozbiierania! Wszyscy lubimy gołe baby: ja lubię, Randall lubi, Agnieszka... ehm, sorry, zagalopowałem się. Problem w tym, że nasze w 95% katolickie społeczeństwo nie podziela w większości tego entuzjazmu. Nawet najbardziej niewinne rysunki powodują często lawinę telefonów z pretensjami od przeróżnych idiotów. Dla przykładu, gdy daliśmy panienkę w stroju kąpielowym (oficjalny artwork do gry BEACH LIFE), zadzwonił jakiś furia, darł się, że to porno, że on na to nie pozwoli i że poza tym nie wierzy, by były to oficjalne materiały do gry (cytuje: „to na pewno jakiś

zбочzony grafik umieścił jej rękę w okolicach majtek!”). Słuchasz takich kretynizmów i masz ochotę gościa zabić przez telefon... Co gorsza, zawsze jest ryzyko, że taki bojówkarz-moralizator w przypiływie furii poda sprawę do sądu. Stąd też gołe baby w CLICKU! ukazują się okazjonalnie i zawsze potem mamy ciśnienie, czy aby nie wyniknie z tego jakaś awantura. Mam nadzieję, że masz teraz obraz sytuacji. Oddaję głos Randallowi.

Teraz co do pytań:

Ad1. Eeee, bez jaj! Tak od razu: ile zarabiacie? A gdzie wstępne pieszczoty?

Ad2. Zachodzą cały czas, jak słońce albo baba. Nie widać?

Ad3. Rozumiem, że chodzi o bryty geometryczne przypominające stożki lub półkule. Niech tylko Frogger pojedzie na wakacje!

Ad4. To nie ja pracuję u nich, tylko oni pracują u mnie Sherlocku! Oto i całe wyjaśnienie – Frogger.

Ad5. Tak też się stanie...

Komu Ferrari?

Zdaję sobie sprawę z tego, że wasza praca nie polega tylko na graniu w najnowsze hiciory i wyśmiewaniu się z czytelników (przynajmniej niektórych). Z tajnych źródeł wiem, że dysponujecie przegrywarką.

Dlatego mam do was prośbę. Czy moglibyście przegrywać dla mnie najlepsze nowości i wysyłać pod wskazany na końcu listu adres albo lepiej dołączając je do czasopisma. Niech wszyscy se pograją w te gierki, a nie tylko ja.

Myszę, że na dobry początek powinniście zamieścić gierkę AGE OF MYTHOLOGY i BATTLEFIELD 1942. Nie są one już

aż takimi najnowszymi hiciorami, więc ich wydanie nie powinno stanowić dla was żadnego problemu. Nie wiem, czy wiecie, ale przydałaby mi się najnowszą wersję COUNTER STRIKE'A i dobrze by było, gdybyście też ją dali na płytce.

Jeszcze jedna sprawa, bezsensowne teksty (komentarze) mają być pod screenami, bo ja tak chcę. I jeszcze jedno, wydawajcie pismo na gorszym papierze, bo ten się do kitu pali i słabo daje sobie radę jako srajtaśma. W końcu klient jestem, płacę, to wymagam. Mam więc nadzieję, że te zmiany wejdą w życie. Aha, mam też do was takie małe pytanko. Ostatnio zepsuła mi się karta graficzna, więc prześlijcie mi jakiegoś najnowszego Radeona. Wiem, że dla was to żaden kłopot.

Pamiętajcie, aby zbytnio nie podnosić ceny CLICK'A! Myszę, że 39 groszy byłoby uczciwą ceną. Jednak kupię waszą gazetę nawet za obecną cenę. To by było na tyle, niech moc będzie z wami!

M@ster

UWAGA!

Mamy znajomego, który przed kilkoma dniami porzucił cały swój dobytek i postanowił zarabiać na życie jako DJ. Niestety, potrzeba mu paru zleceń, by móc przetrwać pierwszy okres. Jeśli więc chcecie zorganizować wieczór z fajną muzyką, pomyślcie o zaangażowaniu tego wschodzącego talentu. PS) Mała uwaga na koniec – kolega kiepsko mówi po polsku...



Jasne, nie ma sprawy. Od najbliższego numeru będziemy własnoręcznie przepalać wszystkie gry opisywane w numerze i rozsyłać pocztą do każdego z naszych czytelników. A co, niech sobie pograją! Radeon? Pewnie, mamy ich całą szafę. Mamy też trzy wiadra Pentium 4 – chcesz sztukę? Słyszałem również, że Froggerowi znudziło się jego Ferrari. Z pewnością chętnie ci je odda. Dzielmy się wszyst-

kim z czytelnikami – tak będzie miło i fajnie!

OK, możemy się dzielić wszystkim, oprócz naszych kobiet.

Powiadasz, że papier się nie pali i ciężko się podetrzeć... Mamy lepsze zastosowanie. Zwiń CLICKA! ciasno w rulon. Okładka jest śliska, bo lakierowana, więc na pewno nie będziesz miał problemu z wetknięciem go w stosowne miejsce – Frogger.

ZWYCIĘZCY KONKURSÓW

KONKURS RÓŻNICE

Ciesielski Dariusz z Płochocina, Wolski Jacek z Tych, Terlecki Daniel z Kłodzka, Kramer Jolanta z Rogoźna Wielkopolskiego, Chojak Leszek z Łodzi, Mikołajczak Anna z Dąbrowy Górniczej, Niemczyk Mateusz z Powiedziska, Stryczak Adrian z Wrocławia, Wojnar Maciej ze Zduńskiej Woli, Skorubska Danuta z Jarosławia, Łoszewski Konrad z Kalisza, Kondziela Katarzyna z Radomia, Chałtysek Bronisław z Paniówki, Skorupa Jadwiga z Borowia, Musiałek Jacek z Warszawy, Solek Karol z Leżajska, Halkowska Jolanta z Wrocławia, Nowak Mariusz z Jaworzna, Ciemięga Patryk ze Zgorzelca, Sebastian Włoszczyk z Warszawy, Lalik Ewa z Otmuchowa, Suchenek Marcin z Warszawy, Kilińska Edyta z Bochni, Majewski Tomasz z Warszawy, Deoniziak Karol z Siemiatycz, Witczuk Adrian z Siedlec, Barosik Michał z Łodzi, Podgórný Karol z Zamościa, Parciak Agnieszka z Jeleniowem, Piotrowska Małgorzata z Pily.

KONKURS LOGITECH PC

Sawiński Mateusz z Izabelina, Płoński Maciej z Łomży, Ciechoszewski Tomasz z Leszna.

KONKURS TUNING

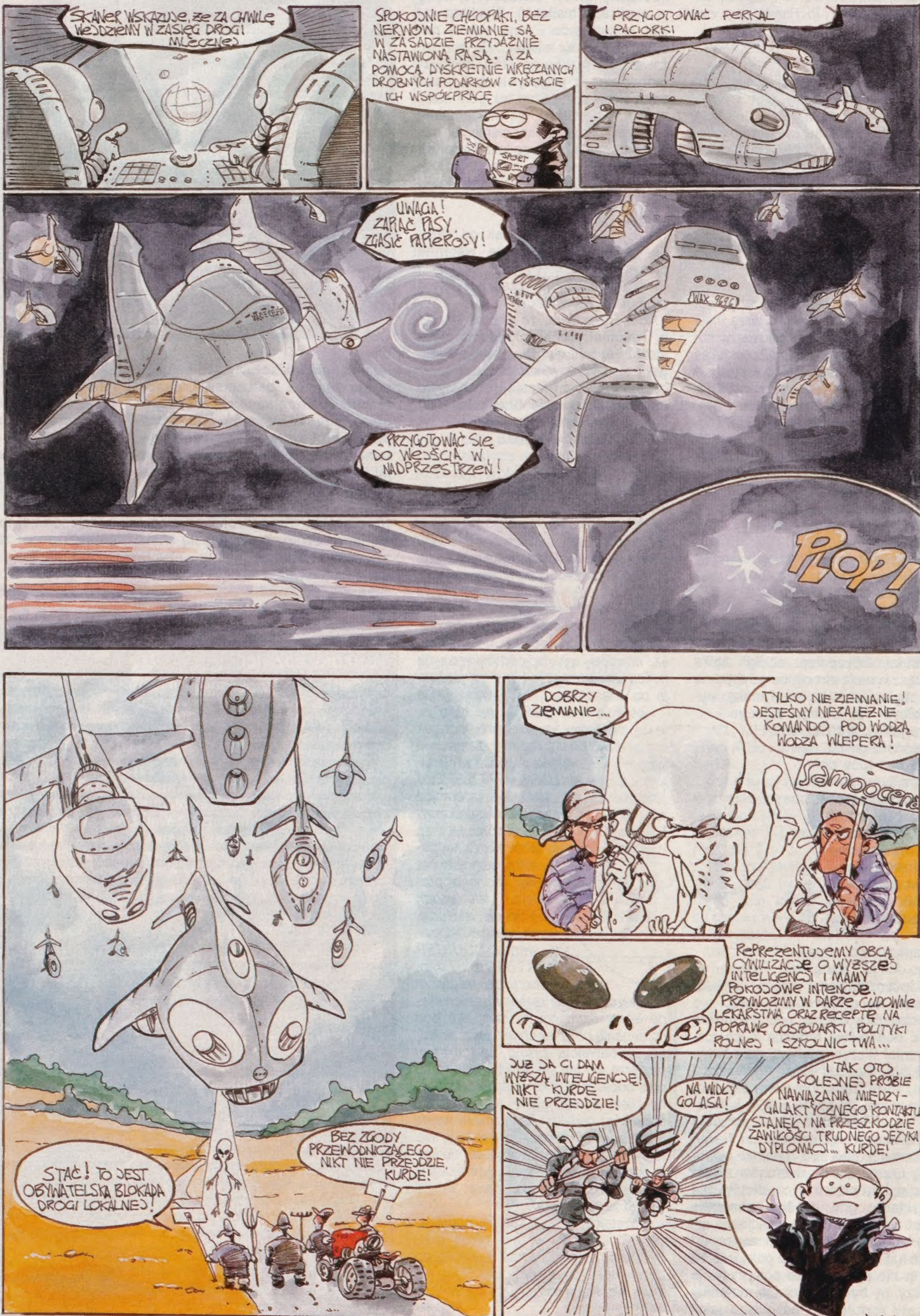
Cieślik Grzegorz z Bielawy.

KONKURS 20 KOMIKSÓW

Kaput Renata z Krakowa, Stalkiewicz Czarek z Pułtuska, Kierońska Joanna z Krakowa, Biedema Marek z Katowic, Bicewski Krzysztof z Rumii, Górski Marcin z Torunia, Wieczorek Mariusz ze Stargardu Szczecińskiego, Książek Karol z Piaseczna, Kuźnicki Mateusz z Żelechowa, Chęszczowski Arkadiusz z Wrocławia, Świerczyński Maciej z Tych, Jacel Marek z Łodzi, Gąsior Dariusz z Bielska-Białej, Ingielewicz Maciej z Gdańska, Machowski Wiktor z Miechowa, Pieprzyk Szymon ze Stalowej Woli, Grzesiak Krzysztof z Łęka Opatowskiego, Leonkiewicz Maciej z Krakowa, Kotulska Urszula z Nełgiewa, Marciniak Piotr z Poznania.

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy i zapraszamy do udziału w konkursach w tym numerze

CLICKERS W KOSMOSIE...



WRAZ

JUŻ NIE MASZ WYBORU!

see. hear. feel. create

składając zamówienie otrzymasz płytę pełną plików wav "WAVY DLA WYMAGAJĄCYCH"

*i pisemny sposób na wykorzystanie zawartości



Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol.3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. Pięć płyt CD.



Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol.2, Nu Crossover. Pięć płyt CD.



Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. Pięć płyt CD.



Magix video 2.0 deluxe
Napisy, efekty, zakrecone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio video na maksa



Magix music maker generation 6
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD i symboliczna cena



Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!



Magix mp3 maker gold
Załaduj pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami



Magix Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą



Magix PC cleaning lab
M.in. odszumianie, eliminacja trzasków, wyciszanie wokalów (karaoke)



Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC



Magix pictures to CD&DVD
Edycja i zarządzanie zdjęciami



Magix CD&DVD burnR
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki



Magix Hip Hop music maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.

Obraz, muzyka, tekst i wideo... życie i komunikacja wszystkimi zmysłami. W prosty sposób tworzysz swoją własną treść i publikujesz w Internecie. Każdy! Wszędzie! W dowolnym czasie! Twórczość bez ograniczeń. personal rich media™



Magix Piano & keyboard workshop
Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX. Nauka gry na pianinie i syntezatorze

dźwięk - loopy

amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25
dance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1 & 2	39
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakrecone rytmy i tapety muzyczne	25
mid power	14,99

Wybierz 4 zestawy sam zapłać tylko za 39,90

Wzrost zaplanowany w koszyku przesyłki 12,90

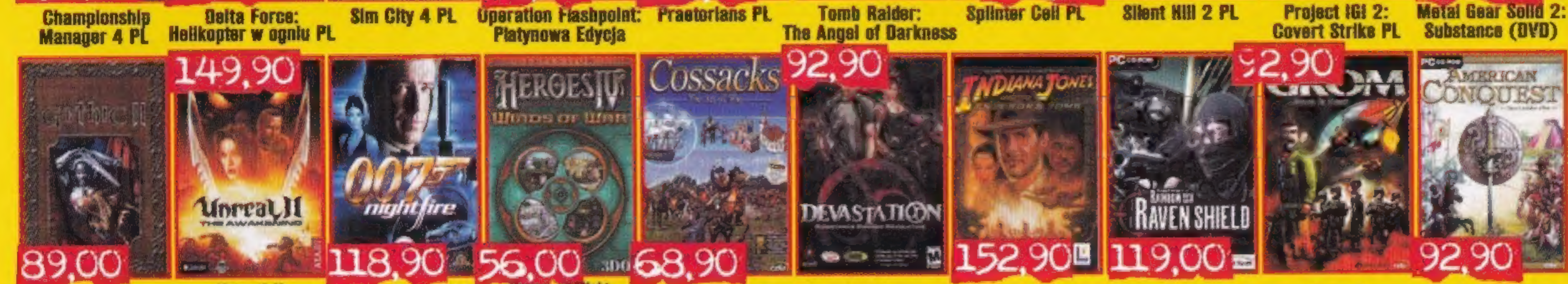


Magix music maker
rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU NINIEJSZEGO CZASOPISMA

COŚ DLA CIAŁA

Age of empire collectors edition	159,9	Cutthroats	19,9	Heroes IV 2.0	92,9	Master of Orion 3 PL nowość	109,9	Reah+Schizm	59,9	Soldiers of fortune 2	154,9
Age of Empires Gold	32,9	Divine Divinity nowość	126,9	Hitchcock: Ostatnie cienie	19,9	Medal of honor: Sparehead	99,9	Road wage	18,9	Spiderman stara cena: 169	158,9
Alien versus Predator	49,9	Disciples II	42,9	Hugo gorączka czarnych	76,9	Midtown Madness	32,9	Robin Hood	27,9	Star trek	49,9
Atlantis 3	49,9	Manhattan Project stara cena: 79	39,9	Hugo tropikalna wyspa stara cena: 79	76,9	Morrowind	94,9	Legenda Sherwood PL	27,9	deep space 9 dominion	49,9
Baldurs Gate 2	58,9	Empire Earth: Sztuka Podboju (PL)	62,9	Hugo magiczna podróż stara cena: 79	76,9	(The Elder Scrolls III) nowość	94,9	Robbo millennium	42,9	Sudden Strike Forever	72,9
Battlefield 1942	109,9	Europa Universalis	86,9	Hugo tropikalna wyspa starsza cena: 79	76,9	Myth: Kodeks Absolutu (PL)	62,9	Różowa Pantera po skarb się wybiera	44,9	Szymek Czarodziej (PL)	72,9
Beach Life	72,9	II Wojna Światowa (PL) nowość	86,9	Hugo zaczarowany dąb stara cena: 79	76,9	Myth III: Era Wilka (PL)	49,9	Saga Heroes	143,9	Target	19,9
Bob Budownicz: damy radę	43,9	Falout 2	19,9	Hugo bohaterowie sawanny	76,9	NBA LIVE 2003 nowość	119,9	of Might & Magic PL 9 CD	143,9	Taxi Challenge	29,9
Bowling (kregle)	19,9	Frontline attack	69,9	Icewind Dale II (PL)	94,9	NHL 2003	119,9	Saga Icewind Dale (PL)	119,9	Taxi driver	27,9
Cartoon Maker PL	49,9	- war over europe	69,9	Iron Storm (PL)	86,9	Nascar Racing 2003 Season	122,9	Schizm (dvd lub 5CD)	42,9	The Thing	121,9
Capitalism 2	39,9	Głupki z kosmosu	29,9	Jazz jack rabbit	39,9	Neverwinter Nights	128,9	Schizm + Reah (DVD)	65,9	Tony Hawk Pro Skater 2	38,9
Celtic Kings (PL)	85,9	Gry karciane 1	39,9	Kajko i Kokosz	19,9	No One Lives Forever 2	119,9	Scooby Doo i Miasto Duchów	62,9	Teen car	18,9
Close Combat: Invasion Normandy	34,9	Gry karciane 1 & 2	39,9	W Krainie Borostworów	19,9	Partners	52,9	Settlers 4 Złota Edycja	88,9	Tomb Raider 3	29,9
Codename Outbreak	24,9	Gry karciane 2	25,9	Klasy Przygody w zaczarowanym	49,9	Perfect Pool (billard)	19,9	Sims zwierzaki (PL)	74,9	Total Immersion Racing	89,9
Colobot	24,9	GTA III stara cena 99	92,9	Świeć filmu	49,9	Pet Racar stara cena 59	44,9	Sims balanga	74,9	War commander	84,9
Combat Flight Simulator	32,9	Hegemonia PL nowość	76,9	Kozacy: Sztuka wojny PL nowość	68,9	Pet Soccer stara cena 59	44,9	Sims wakacje bestseller	74,9	Warcraft III stara cena 129	89,9
Command & Conquer Generals nowość	119,9	Harry Potter i kamień filozoficzny	59,9	Kurka wodna 2	18,9	Pinbale i gry zręcznościowe	25,9	Sims światowe życie	74,9	Warrior Kings (PL)	46,9
				Zemsta Pana Franka	18,9	Planeta mała	19,9	Snajper PL	39,9	Wnerwiony działakowicz	29,9
				Mafia (PL)	92,9	Pluton PL	92,9	Splinter Cell PL	126,9	Quake 2	38,9
						Reah dvd/CD	42,9	Syberia (PL) nowość	74,9		



Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

JAK ZAMAWIAĆ
WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:

od godz. 8,00 do 16,00
(071) 3537002
od 10,00 do 21,00
(071) 3110358
0601 732888

FAKSUJ:

(071) 3537010

PISZ na adres:

EXE, Skr. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57

INTERNET:

www.exe.com.pl

exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY:

Centrum Bielany
Wrocławskie,
Galaktyka EXE,
ul. Czekoladowa 9,
sklep nr 260,
Wrocław

BIURO HANDLOWE:

EXE, ul. Kolistka 8,
54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT.
Stałe koszty przesyłki 8,90 zł.
Płatne przy odbiorze.

www.fajny.pl

EXE

TANIOCHA

Kurka Wodna 2	19,9	Hopmon	19,9	Przeklęta Ziemia	14,9
Afrikan Safari Deluxe	19,9	Imperium Azteków	14,9	Scooter Pro	19,9
Bajt	14,9	Indyki deluxe	14,9	Search & Rescue	19,9
Bowling	19,9	Kart Challenge	14,9	Shadow Company	14,9
Casino	19,9	Kurka w kosmosie 3D	19,9	Sheep	19,9
Człowiek gór	14,9	Kurs prawa jazdy 2003	19,9	Sleepwalker	19,9
Dzikie Gęsi	14,9	Max i Maria na zakupach	14,9	Toencar	19,9
eJay Dance 3 (PL)	19,9	Pasjanse	19,9		
Ford Racing	19,9	Perfect Pool	19,9		

PORABANE CENY

Europa Universalis Gold PL	9,9	S.W.I.N.I.A. PL	9,9	Zakrecone rytmy i tapety muzyczne	9,9
Defender of the Crown PL	9,9	RIM - wojna o planetę PL	9,9	Rowery	9,9
Opsys PL	9,9	Case Closed PL	9,9	Megaraca 3 PL	14,9
Nina kroniki agenta PL	9,9	Etherlords PL	9,9	Mortyr	19,9
Milionaire 2 PL	9,9	Resurrection	9,9	Krzyżacy	19,9
Książę i Tchorz PL	9,9	Wawy dla wymagających	9,9	World War III PL	19,9

I wiele innych, z aglądaj często do działu wyprzedaż w
www.fajny.pl

prorowadzimy także sprzedaż hurtową.
poszukujemy partnerów handlowych

ICEWIND DALE ZA 29.99!

Wraz z dodatkami „Heart of Winter” i „Trials of Luremaster”

Już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

2 płyty CD z grą

Płyta CD z dodatkami Heart of Winter i Trials of Luremaster

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Nowa gra twórców niezapomnianych przebojów: „Baldur's Gate”, „Torment” i serii „Fallout”. Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do lodowych terenów Icewind Dale. „Icewind Dale” to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain, świata, który już doskonale znasz z gry „Baldur's Gate”. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną Ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA PREMIERY Z GRĄ PRZYGODOWĄ CASANOVA!

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI



CASANOVA

Zostań legendarnym bohaterem! Walcz na szpady,
flirtuj z pięknymi kobietami i przeżyj niesamowitą przygodę.



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU
ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM